PlayStation® PlayStation 2® 100% návody

164 STRAN! PŘES 3500 CHEATŮ!

číslo 10

TipStation

25 PLNÝCH NÁVODŮ

- Tomb Raider IV PS1
- Resident Evil 3 PS1
- Ballerburg PS1
- GTA Vice City PS2
- Getaway PS2
- Splinter Cell PS2
- Devil May Cry 2 PS2
- Primal PS2
- Shinobi PS2
- Mortal Kombat PS2
- Kingdom Hearts PS2
- Project Zero PS2

PLUS! Mnohé další návody, cheaty a tipy na všechny nové (i staré!) hry pro PS1 i PS2. Zatočte s frustrací!

SPOLKNĚTE PILULKU!
Kompletní návod a exkluzivní cheaty!

ENTER THE MATRIX

grand theft auto Vice city

Boříme mýty!
Poslední bonusy vyšťourány a nezodpovězené otázky objasněny. Ovládněte Vice City!

GTA Vice City • The Getaway • Enter the Matrix • Splinter Cell • Devil May Cry 2 • Mortal Kombat a další

NOVÉ CHEATY A TIPY

ŽHAVÉ RADY OD NEJZKUŠENĚJŠÍCH ČESKÝCH HRÁČŮ
HUTNÉ PLAYSTATION TIPY, NÁVODY, RADY A CHEATY!

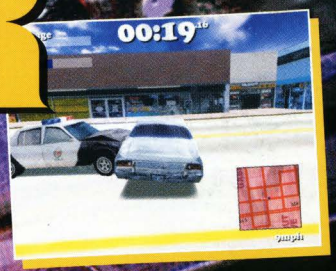
OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
tel.: 283 871 943

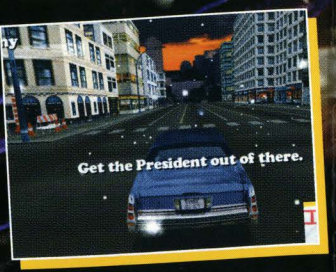
Červen 2003 | Cena 195 Kč | 357 Sk

9 771213 560001 06

DRIVER

Parádní adrenalinová automobilová akce zdarma na SCORE 112!!!

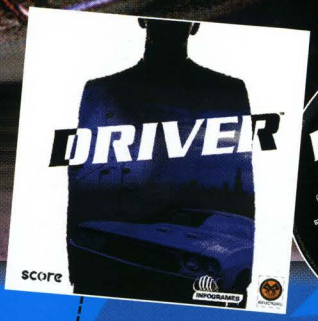


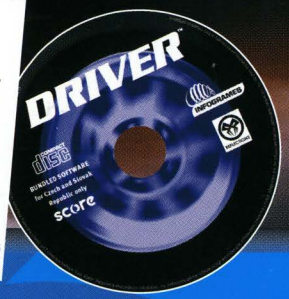


- ✗ Driver je nejlepší a nejzábavnější simulátor auťáků, jaký jste kdy hráli!
- ✗ Perfektní skloubení příběhu, zábavy a akce. A samozřejmě rychlých aut!
- ✗ Realistické chování aut. Nejlepší simulátor automobilů všech dob!
- ✗ Autoři Drivera udělali z rychlosti kult!
- ✗ Z opakovaných záběrů si můžete sestříhat vlastní film!

Hodnocení SCORE 91%

Originální hra ZDARMA!





BONUS 2CD PRO KAŽDÉHO ČTENÁŘE!

SCORE CD

Nejžhavější video všech dob - 100 MB ukázka z nejočekávanější hry Half-Life 2! Trvanlivá demoverze strategie Rise of Nations a především demo Tony Hawk's Pro Skater 4!

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Na největší herní světové výstavě jsme pro vás získali nejexkluzivnější informace o superhrách, které nás v příštích letech čekají.

EXKLUZIVNÍ RECENZE

Jak chutná Matrix na vlastní kůži? Pokračování gangsterské akce GTA 3, úžasná strategie Rise of Nations, nejlepší fotbalový manažer CM4, Restaurant Empire a mnoho dalších parádních recenzí.

HARDWAROVÉ TESTY

Chcete si koupit počítač s procesorem Intel? I ten nejnadupanější a nejdražší vám bude k ničemu bez kvalitního motherboardu. Poraďte se před nákupem s naším testem!

Úžasný dárek pro každého hráče!

SCORE 112 právě v prodeji.

PS1 Resident Evil 3: Nemesis 26
Návod na přežití v survival hororu plném zombíků.

PS2 Splinter Cell 58
Tahle hra si o podrobného průvodce přímo říkala.

PS2 Enter The Matrix 54
Neo by si s tím určitě poradil... ale co vy?

Tento měsíc v TipStation

Rubriky

PS1, PS2	Tips Express	04
PS1	CheatStation	146
PS2	CheatStation	154
PS1, PS2	Příští měsíc	162

Kompletní návody

PS1	Ballerburg	16
PS1	Tomb Raider 4	19
PS1	Resident Evil 3: Nemesis	26
PS1	Resident Evil	32
PS2	GTA: Vice City	38
PS2	Getaway	47
PS2	Enter The Matrix	54
PS2	Splinter Cell	58
PS2	Devil May Cry 2	66
PS2	Primal	72
PS2	Shinobi	78
PS2	Mortal Kombat: Deadly Alliance	82
PS2	Kingdom Hearts	88
PS2	Silent Hill 2: Directors Cut	91
PS2	War of the Monsters	92
PS2	Auto Modellista	94
PS2	MotoGP 3	96
PS2	Minority Report	98
PS2	Project Zero	106
PS2	Ape Escape 2	112
PS2	Star Wars: Bounty Hunter	118
PS2	Star Wars: Clone Wars	127
PS2	Sly Raccoon	132
PS2	Haven	138

Abecední rejstřík

PS2	Ape Escape 2	Návody	112
PS2	ATV Offroad Furry	Nové cheaty	154
PS2	Auto Modellista	Návody	94
PS1	Ballerburg	Návody	16
PS2	Big Mutha Truckers	Nové cheaty	154
PS2	Conflict: Desert Storm	Nové cheaty	154
PS2	Contra: Shattered Soldiers	Nové cheaty	154
PS2	Devil May Cry 2	Návody	66
PS2	Devil May Cry 2	Tipy	4
PS2	Dr. Muto	Nové cheaty	154
PS2	Enter The Matrix	Návody	54
PS2	Enter The Matrix	Tipy	10
PS2	Getaway, The	Návody	47
PS2	Getaway, The	Nové cheaty	154
PS2	GTA: Vice City	Návody	38
PS2	GTA: Vice City	Nové cheaty	154
PS1	Harry Potter 1	Tipy	4
PS1	Harry Potter 2	Tipy	4
PS2	Haven	Návody	138
PS2	Hitman 2: Silent Assassin	Nové cheaty	154
PS2	Kingdom Hearts	Návody	88
PS2	Kingdom Hearts	Tipy	4
PS2	Largo Winch	Nové cheaty	154
PS2	Legion: Legend of Excalibur	Nové cheaty	154
PS2	LOTR: Two Towers	Nové cheaty	154
PS2	Mark of Kri, The	Nové cheaty	154
PS2	MGS2: Substance	Nové cheaty	154
PS2	Minority Report	Návody	98
PS2	Minority Report	Nové cheaty	154
PS2	Mortal Kombat: Deadly Alliance	Návody	82
PS2	MotoGP 3	Návody	96
PS2	Primal	Návody	72
PS2	Primal	Nové cheaty	154
PS2	Pro Evolution Soccer 2	Tipy	4
PS2	Project Zero	Návody	106
PS2	Reign of Fire	Nové cheaty	154
PS1	Residnet Evil	Návody	32
PS1	Resident Evil 3: Nemesis	Návody	26
PS2	Savage Skies	Nové cheaty	154
PS2	Shinobi	Návody	78
PS2	Silent Hill 2: Directors Cut	Návody	91
PS2	Silent Hill 3	Tipy	4
PS2	Sly Raccoon	Návody	132
PS2	Socom Navy Seals	Tipy	4
PS2	Splinter Cell	Návody	58
PS2	Splinter Cell	Tipy	4
PS2	Star Wars: Bounty Hunter	Návody	118
PS2	Star Wars: Clone Wars	Návody	127
PS2	Tenchu 3	Nové cheaty	154
PS1	Tomb Raider 4	Návody	19
PS2	Tony Hawks Pro Skater 4	Nové cheaty	154
PS1	Tony Hawks Pro Skater 4	Nové cheaty	146
PS2	Virtua Fighter 4 Evolution	Tipy	4
PS2	War of the Monsters	Návody	92
PS2	War of the Monsters	Tip	4
PS2	Whirl Tour	Nové cheaty	154
PS2	WRC II Extreme	Nové cheaty	154
PS2	X-Men: Next Dimension	Nové cheaty	154
PS1	Yu-Gi-Oh!	Nové cheaty	146

PROHLÁŠENÍ TIPSTATION - TIPSTATION JE:
Pokud čtete tyto řádky, je zjevné, že máte smysl pro detail. Jsou to právě detaily, o které jde i našemu časopisu. Víme o hrách na PSone a PS2 více než kdokoliv jiný a chceme vám tyto zkušenosti předat v inteligentní, nadšené a zábavné podobě. Tiskneme návody na hry, které stojí za to hrát, a naše rady jsou komplexní a detailní.

TIPSTATION NENÍ:
Hloupý magazín snažící se obalamutit své čtenáře. U nás nenajdete tucty velkých obrázků stejných aut, zdlouhavé nicneříkající instrukce, jak je důležité mít plyn na podlaze v závodních hrách a krýt údery v bojovkách. Pokud si o ně nenapíšete, netiskneme návody na zoufalé hry, které nemá smysl hrát. Slibujeme, že ani jediný čtvereční centimetr nepřijde vniveč.

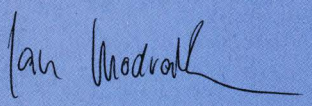
Editorial

Vážení přátelé PlayStation her. V ruce držíte jubilejní desáté číslo magazínu TipStation, který je už rok a půl vaším věrným průvodcem herní zábavou. Za tu dobu jsme vám přinesli stovky návodů a tisíce tipů a cheatů. Náš cíl je jasný - provést vás bezpečně úskalími všech her, ať už férově, nebo pomocí podvodu. Často nám píšete o morální otázce používání cheatů, ale my s tím moc společného nemáme. Ostatně, je to vaše herní karma a je jen na vás, zda si zvolíte cestu dobra, nebo zla. Můžete hry hrát od začátku do konce podle našich návodů, podívat se tam jen v naprosté zoufalosti nebo rovnou použít cheaty. Tak či onak, my vám děkujeme za vaší podporu a hodláme v naší práci nadále pokračovat. Koneckonců nás baví, takže co také jiného?

V tomto čísle jsme se věnovali nejen všem horkým novinkám na herních pultech (*Enter the Matrix*, *Splinter Cell*, *Devil May Cry 2* či *Primal*), ale i starším titulům, o které jste si často psali (*Tomb Raider 4* a *Resident Evil 3*). Hrdí jsme na návod na *GTA: Vice City*, ve kterém se nám podařilo ze hry vyždímat i ty poslední maličkosti a mezi hlavní hvězdy tohoto čísla určitě patří i exkluzivní cheaty pro PSone verzi *Harry Pottera 2*.

Tak jako pokaždé musíme připomenout, že obsah TipStationu závisí především na vašich přáních. Napište nám na adresu redakce nebo na *tipstation@omegagroup.cz* hry, na které byste si chtěli přečíst návod, a pokud vás bude více, přání splníme. Rozhodnout však může právě váš hlas, takže se nerozpakujte a pište.

Jan Modrák
Šéfredaktor

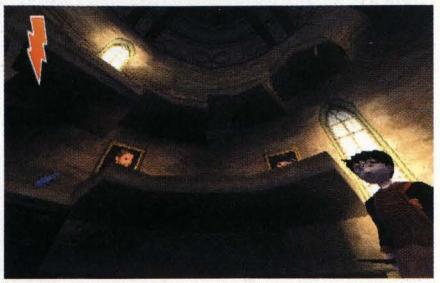


TIPS EXPRESS

Šest stran záchranných tipů a cheatů.
Pokud tu není vaše oblíbená hra, dejte nám vědět!

PS1 HARRY POTTER 2

Psali jste si o ně a my jsme je sehnali!



Návod a tipy jste našli v minulém čísle, teď jsou tu exkluzivní cheaty! Chcete nekonečnou energii? Bonusy bez práce? Není problém! Stačí podržet L1 v hlavním menu a zadat následující kódy!

OBNOVENÍ ENERGIE
⊡, ◎, ⊡, ◎, ↑, ↓, ←, →. Pro aktivaci tohoto cheatu kdykoliv v průběhu hry stiskněte pauzu a podržte L1 pro doplnění energie.

FAZOLE
⊡, ⊡, ◎, ⊡, ←, →, ◎, ⊡. Po aktivaci tohoto cheatu pauzněte hru a stiskněte L2 pro získání 500 fazolí všech chutí.

FAMFRPÁLOVÁ LIGA
Pro přístup do ligy zadejte
⊡, ←, →, ←, →, ←, →, ◎.

SVÍTÍCÍ TAJNÉ DVEŘE
↓, ↓, ←, ↓, ⊡, ◎, ↑, ←

FLIPENDO S DVOJITOU SILOU
←, →, ←, ↓, ◎, ⊡, ↓, ↑

FLIPENDO S TROJITOU SILOU
↑, ↓, ←, ↓, ⊡, ⊡, ←, →

LETÍCÍ BROOMSTICK V HLAVNÍM MENU
↑, ↓, ↑, ↓, ◎, ◎, ↑

PROHLÉDNUTÍ TITULKŮ
↓, ←, ↓, →, ◎, ◎, ⊡, ⊡

Malé tipy

PS2 KENGO: LEGACY OF THE BLADE

Zvolte si Versus Mode a podržte SELECT při výběru úrovně. Některé úrovně si budete moci zahrát v alternativní verzi (ale zdůrazňujeme, že pouze některé!).

PS1 TEKKEN 3

Dokončete režim Tekken force třikrát a získejte zlatý, stříbrný i bronzový klíč. Po likvidaci finálního bosse ve finální úrovni následuje Boskonovitchova jeskyně. Zdolejte ho a je váš!

PS2 PRIMAL

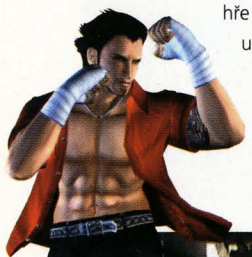
Při dokončení každého z Realmu získáte jeden z bonusových materiálů. Postupně to bude video s herci, Making of, Interview s hudebníky, Trailer a za dokončení celé hry se budete moci podívat na chystané hry.

PS2 VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

Nechcete si rozbít čumák? Poradíme vám, jak rozbít tuhle hru!

Virtua Fighter je velmi propracovaná hra a je v ní obrovské množství nejrůznějších prvků, které je nutné ovládnout. Doporučujeme tedy na počátku využít tutorial režimů, kde se pomalu, ale jistě naučíte umění boje a připravíte na skutečnou bitvu.

Neméně důležitá je pro následný úspěch ve hře správná volba postavy. Každý má jiný vkus a jiné preference, ale nedejte na intuici nebo vzhled. Postupně si vyzkoušejte všechny postavy (dokonce i ostřílení hráči *VF* - ty tu čekají dvě nové) a teprve poté pečlivě zvolte tu, která vám vyhovuje.



A nyní už k samotné hře - stejně jako u většiny podobných her je tu klíčem k vítězství vyhození soupeře do vzduchu a následné zasazení sprška úderů, které nemůže vykrýt. Naučte se patřičné údery a budete na dobré cestě k úspěchu.

NOVÉ POSTAVY

Brad Burns

Nefalšovaný kickboxer! Brad je trochu podobný Vanesse, ale zkušení bojovníci v něm najdou třeba i Bruce z *Tekkena*. Má dobrý mix kopů, úderů pěstí, koleny a lokty a kromě síly je i relativně rychlý. Jeho největší výhodou je flexibilita postoje - může se naklonit dozadu či do strany, nebo se sehnout způsobem známým ze skutečného ringu. Tím se může dostat z dosahu mnoha úderů a zároveň se připravit na útok.

Goh Hinogami

Tato postava je podobná Akiře, ovšem s několika velkými rozdíly. Goh je schopen rychlých a velmi nebezpečných jednotlivých úderů. Zároveň má ve svém repertoáru řadu judo vrhů, které může využít prakticky kdykoliv, ať už jste skrčení (opravdu smrtelným způsobem je ↓ + ▣ + △ + ◎) či na zemi. Když vás chytí, budete sebou muset opravdu mistrně

házet, protože s vámi může škubnout, kam se mu zachce, a patřičně vás dorazit.

PS2 SILENT HILL 3

Člověk by čekal, že se tam po dvou děsivých výletech nikdo vracet nebude. Ale lidi jsou divní...

Návod jsme bohužel do tohoto čísla zpracovat nestihli, takže alespoň pár stručných tipů:

- Sledujte Claudii. Když pohne hlavou, něco důležitého je poblíž (předmět, dveře).
- Není důvod chodit, takže běhejte. V menu si přepněte Walk/Run na Reverse.
- Také si změňte položku Control Type na 3D, pohyb je tak mnohem rychlejší.
- Příšery, které už jsou na zemi, můžete dokopat pomocí ⊗. Ušetříte cennou munici.
- Pokud můžete, příšery oběhněte a utečte jim. Ušetříte další cennou munici.
- Hra je zdlouhavá sama o sobě a jistě se nechcete zbytečně vracet. Ukládejte pozici!

PS2 DEF JAM VENDETTA

Na začátku každého souboje si dejte pozor na reakci soupeře. Většinou se k vám vydají pomalu, ale někdy se rozeběhnou. Včas zareagujte například stisknutím ⊗.

PS1 METAL GEAR SOLID

V této fantastické hře můžete získat nesmrtelnost! Po prvním úspěšném dokončení hry (museli jste ovšem podlehnout Ocelotově mučení) se vrhněte do nové hry a ve svém inventáři najdete neviditelný plášť. Pokud jste mučení nepodlehli, získáte nekonečně munice!

PS2 SPIDER-MAN

Pro zápas s wrestlerem Bonesawem zvolte v tréninku Basic Combat a zlikvidujte 59 nepřátel (fakt solidní trénink, jen co je pravda). Další na řadě bude samotný Bonesaw.

PS2 THE SIMS

Ve hře je celá řada skrytých triků a bonusů. Zkuste se třeba celý den hádat se sousedem nebo spolubydlícím. Až ukazatel vztahu klesne na mínus 100, vyjděte ven a pokračujte. Objeví se možnost zfackovat ostatní Simy.

PS2 X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE

Pro zlikvidování Wendiga počkejte, až přestane běžet,

MALÉ TIPY

PS2 SOCOM NAVY SEALS

Vítejte ve světě speciálních jednotek, kde jedna chyba znamená smrt. Zlomte vaz!

Klíčem k úspěchu je tu ovládání týmu. V úvodních úrovních doporučujeme používat váš zaměřovací křížek jako ukázání cesty. Prostě jím zamiřte, kam chcete, aby šli, aktivujte command menu, zvolte, co chcete, aby dělali, a oni to udělají. Je to dobrý systém, kterým se naučíte taktiky - později pochopitelně přijdete na ještě efektivnější postupy.

Vaší největší výhodou je schopnost pohybovat se v absolutní tichosti. Vaši protivníci jsou poměrně slepí a často vás nespatří, i když jste velmi blízko a v jejich zorném úhlu. Důležité je však pohybovat se skrčený, schovávat se za stromy a dalšími objekty a ve správnou chvíli je zlikvidovat, dříve než na vás upozorní své kolegy.

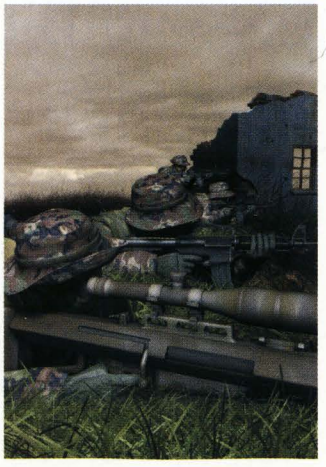
Ačkoliv jsou možnosti ovládání vašich parťáků poměrně rozsáhlé, pokud jde o tajný a kradmý útok, spolehněte se především sami na sebe a kolegy nechte v bezpečné vzdálenosti za sebou. Jsou dobří na přímý útok, ale na taktickou neslyšnou akci jsou příliš hlasití. Když už se bez nich neobejdete, naprogramujte jim přesně cestu postupu pomocí tzv. waypointů. Ovšem nesmíte to překombinovat - přeci jen to je jen počítač!

JAK NA PRVNÍ LEVEL

Hned na začátku může dojít ke zmatení. Nejlepší způsob, jak zlikvidovat dvě stráže, je prostě je najednou zastřelit. Nezatěžujte se plížením, ale zároveň nesmíte trefit zeď za nimi, nebo na sebe upozorníte další nepřátele. Nyní se propližte za bednami do další části.

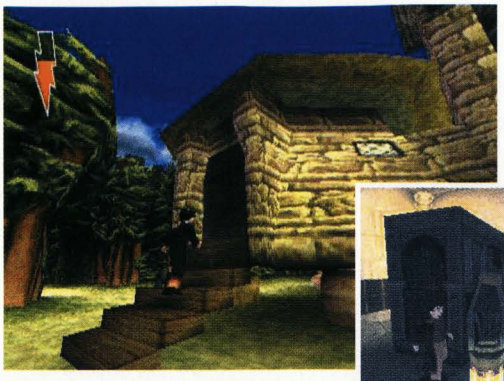
Zlikvidujte světla v celé oblasti, aby vás nepřátelé nemohli tak snadno zasáhnout. Až oblast vyčistíte, můžete dále až na hlavní plošinu, kde všechny zastřelte. Ve velké věži nalevo zlikvidujete komunikační systém a pod plošinou najdete intel. Vydejte se dále podle mapy a teprve nyní využijte parťáky.

Na počátku je důležité udržet tým pohromadě. Uvnitř zlikvidujte všechny teroristy a seberte intel v označené místnosti. Až nastane čas vydat rozkazy, učiňte tak a utečte. Je to za vámi, pokračování příště...

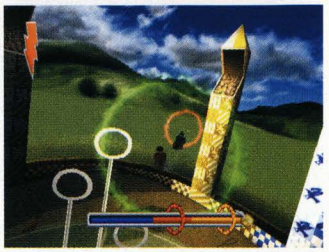


PS1 HARRY POTTER 1

Stále ho nemůžete zdolat? Co takhle trochu cheatů?



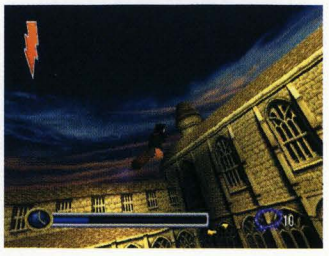
Cheaty na druhý díl jsme na jiném místě tohoto čísla exkluzivně odhalili, ale aby to nebylo majitelům a aktivním hráčům prvního dílu líto, znovu otiskujeme i cheaty pro díl *„Kámen mudrců"*. Zadávají se výhradně na titulní obrazovce - poté spusťte novou hru a můžete se kochat. Ještě než se do toho pustíme, máme tu jedno velmi důležité upozornění - před zadáváním je nutné z PlayStation vyndat paměťové karty a ani poté je pro jistotu nepoužívejte.



Odemknutí ligy ve Famfrpálu
Podržte L1+R2 a stiskněte ◎, ←, →, ←, →, ←, →, ◎.

Všechny kouzelnické karty v knize
Podržte L1+R2 a stiskněte ◎, ▣, ◎, ▣, ↓, →, ◎, ▣.

Vylepšení Zap
Podržte L1+R2 a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ◎, ◎, ▣, ▣.



HALF TRICK

dostaňte se za něj a udeřte. Pak se otočte kolem něj a vyhoďte ho z ringu. Opakujte a nakonec ho doražte.

PS1 SYPHON FILTER 3

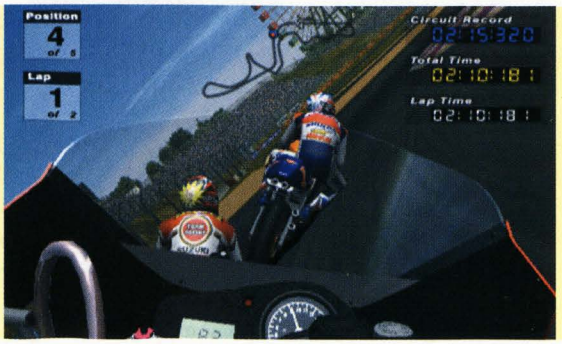
Pro získání minihry Biathlon a úrovně Military Base pro multiplayer zlikvidujte všechny stráže a Shi Hao v luxusním apartmá (1. úroveň). Musíte to však dokázat v rekordním čase.

PS2 SOUL CALIBUR 2

Pro demonstrační režim nejjižnější misi kapitoly tři v režimu Weapon Master. Pak jděte po ulici na jih - obchod nabízí k prodej ukázku všech zbraní.

PS2 MOTO GP 3

Pro zdolání Mr. Drillera v první challenge počkejte, až bude na prvním místě, a dostaňte se přímo za něj, kde



PS2 KINGDOM HEARTS

Myslíte, že jste viděli a udělali všechno? Nemyslete a zkuste tohle!

ALTERNATIVNÍ ZAKONČENÍ

Úspěšně dokončete hru se všemi Keyholes uzamčenými (včetně The Book of Pooh), 99 zachráněnými Dalmatiny, vyhraným Hades Cupem a Ultima zbraní. Pak vás čeká skutečná a kompletní závěrečná sekvence.

TAJNÝ TRAILER

Počkejte, až dojedou celé titulky. Za svou trpělivost budete odměněni epilogem, ve kterém se dozvíte, co se stane se Sorou, Donaldem a Goofym. Poté vás navíc čeká „Special Secret", což je podle všeho tajný trailer na pokračování hry.

VOLBA OPONENTA

Až porazíte Sephirotha, objeví se v Hades Cup nová nabídka (Select Opponent). Ta vám umožňuje zvolit si protivníka se spoustou experience bodů.

REŽIM EXPERT

Na začátku hry, když jste tázáni na obtížnost hry, zvolte Difficult. Poté v místnosti s mečem, tyčí a štítem zvolte meč. Následuje speciální a velmi obtížný režim Expert.

PS2 SPLINTER CELL

Máte problém s nalezením patřičných kódů? Pryč s ním!

Asi k tomu dříve či později došlo. Jako doplněk k návodu pro vás máme tento skvělý tip. Stačí si nasadit termální brýle a zaměřit klávesnici. Některá tlačítka mají jinou barvu - to proto, že je na nich teplo z prstů předchozího uživatele.

Vezměte v potaz, že čím bledší číslo, tím více času uběhlo od doby, kdy bylo stisknuto. Bylo tedy první v dané sekvenci. Pokračujte postupně k temnějším odstínům a máte vyhráno. A pokud se snad nechcete obtěžovat s hackováním, připravili jsme pro vás kompletní seznam všech kódů...

MISE 1 (POLICEJNÍ STANICE)

Kód #1: 091772
Kód #2: 5929

MISE 4 (SÍDLO CIA)

Kód #1: 7687
Kód #2: 110598
Kód #3: 2977
Kód #4: 2019
Kód #5: 110700
Kód #6: 0614

MISE 5 (KALINATEK)

Kód #1: 97531
Kód #2: 33575
Kód #3: 1250

MISE 6 (JADERNÁ ELEKTRÁRNA)

Kód #1: 560627
Kód #2: 151822
Kód #3: 795021

MISE 9 (ČÍNSKÁ AMBASÁDA)

Kód #1: 1436
Kód #2: 9753
Kód #3: 1456
Kód #4: 1834
Kód #5: 7921

MISE 10 (PREZIDENTSKÝ PALÁC)

Kód #1: 2126
Kód #2: 70021
Kód #3: 66768

budete v závětří a tedy rychlejší. Počkejte na samotný konec a ve správném okamžiku ho předjeďte.

PS2 SOS: THE FINAL ESCAPE

Abyste zamezili pádu, při každém otřesu je třeba stisknout ▲. Dokonce i když už začínáte padat, rychlý stisk tlačítka zruší celou animaci.

PS2 WAR OF THE MONSTERS

V úrovni Tsunopolis hoďte nějaký objekt na UFO, létající ve vzdáleném rohu. Odpadne do moře a výsledkem bude přílivová vlna, která zlikviduje všechny pozemní nepřátele.

PS1 LILO & STITCH

Když ikonka na spodní části obrazovky zčervená, Stitch se může pohybovat po dvou nohách, což je daleko rychlejší!

PS2 DEVIL MAY CRY 2

Nebaví vás férová hra? Zkuste malý podvůdek!

CHEATY

Aby fungovaly následující cheaty, nesmí být na paměťové kartě žádné pozice z *DMC2*. Zahrajte Dantovu nebo Luciinu první misi a uložte hru. Nyní vyresetujte PS2, prohlédněte si úvodní sekvenci a počkejte na obrazovku s nápisem „Press Start". Až se objeví, stiskněte L3, R3, L1, R1, L2, R2, L3 a R3 (pro pořádek, L3 a R3 je stisknutí levé a pravé páčky). Pokud jste vše provedli správně, uslyšíte stejný zvuk, jako když ve hře seberete nějaký předmět. Nyní jděte do hlavního menu, zvolte „Load Game" a nahrajte svou pozici. Nyní můžete pomocí L1 nebo R1 změnit kostým vaší postavy a také je zpřístupněna volba Mission Select.

TABULKA BONUSŮ

Zde je výčet věcí, které můžete získat dokončením hry s určitou postavou na určitou úroveň obtížnosti. Zdá se to jako zbytečná fuška, ale věřte, že to za to stojí! A mimochodem, pokud se vám nechce všechno opakovat za obě postavy, prostě při hraní s Dantem vyměňte disk a můžete získat všechny bonusy určené pouze pro Lucii. To jsme šikulové, že?

POSTAVA	OBTÍŽNOST	BONUSY
Dante	Normal	Diesel kostým, Mission Select
Lucia	Normal	Diesel kostým, Mission Select
Oba	Normal	Bloody Palace, Hard režim
Dante	Hard	Trish (z DMC)
Lucia	Hard	Tajný kostým
Oba	Hard	Dante/Lucia Must Die režimy
Dante	Dante Must Die	Původní DMC kostým
Lucia	Lucia Must Die	Evil Lucia kostým

PS2 WAR OF THE MONSTERS

Nabízíme vám exkluzivní vstupenku na úžasné představení. Čeká vás jedinečná Válka monster!

TAJNOSTI & BONUSY

Likvidací nepřátel, vyhlazením krajiny a další destruktivní činností získáváte tzv. Battle Tokeny, což je v podstatě měna, za kterou si můžete odemknout několik zajímavých bonusů. To mohou být buď kostýmy nebo „skiny" pro vaše postavy, ale také celé multiplayerové arény nebo dokonce minihry.

V adventure režimu získáte v jedné úrovni zhruba 4000 Battle Tokenů a další za úspěch v bitvách s bossy. Vždy svou hru uložte a až budete se svými úsporami spokojeni, jděte do položky Unlocks v hlavním menu a utrácejte. Zde uvádíme s výjimkou skinů všechny bonusy, které lze koupit, a také finance, které na ně budete potřebovat!

FINÁLNÍ SKIN AGAMA

Některé věci si ovšem za Battle Tokeny koupit nemůžete. Je to čtvrtý skin Agama. Pro jeho odemknutí je nutné mít na paměťové kartě pozici z další hry společnosti Incognito, *Twisted Metal: Black*. A co víc, tato pozice musí obsahovat data dokončené hry za Sweet Tooth. Pokud tuto pozici máte na kartě, hra vám při spuštění sama napíše „Mecha Sweet Tooth".

SPECIÁLNÍ BONUSY

BONUS	POPIS	CENA
Zorgulon	Extra postava	200.000
Raptros	Extra postava	200.000
Volcano	Multiplayer aréna	45.000
Mini Baytown	Multiplayer aréna	65.000
UFO	Multiplayer aréna	85.000
Capital	Multiplayer aréna	105.000
Dodgeball	Minihra	105.000
Big Shot	Minihra	65.000
Crush-O-Rama	Minihra	85.000

MINI TIPY

Když jeho ikonka bliká, stiskněte △ a ufounek může nepřátele zabíjet pouhým kotoulem!

PS2 RED FACTION 2

Vyhněte se střílení civilistů jen tak pro legraci. Pokud to přeženete, dočkáte se „špatného" zakončení. Zkontrolujte si svůj „saintly quotient" (v Pause menu) a pak si v případě nutnosti vylepšete profil splněním sub-objektivů.

PS2 MARK OF KRI

Získejte všech šest skrytých Tuku pro možnost použití jakékoliv zbraně v jakémkoliv levelu. Odemkněte tuto volbu a budete moci zabíjet pro zábavu.

PS2 SHINOBI

Za tzv. Oboro mince můžete ve hře získat nejrůznější bonusy. Za dvacet získáte nové volby v Options Menu

PS2 PRO EVOLUTION SOCCER 2

K čertu s falešnými jmény v nejlepší fotbalové hře na PlayStation!

Nepravá jména v *Pro Evo 2* jsou dílem licence, kterou si Konami zřejmě nemohla dovolit. Některé týmy či jména jsou správná, jiná jsou naprosto chybná. Bohužel nemáme prostor na výčet všech dvou tisícovek jmen, ale zde jsou alespoň správní hráči české, slovenské a nizozemské reprezentace (v závorce naleznete původní jméno ve hře). Soupisky jsou to samozřejmě staré, ale alespoň můžete místo Lokvence hlavičkovat s Levkantem. Nyní vám již nic nebrání v tom jména pozměnit, uložit a vychutnat!

NIZOZEMÍ

1. Van Der Sar (Oranges025)
3. Stam (Oranges021)
4. F. De Boer (Oranges008)
5. V. Bronckhorst (Oranges062)
2. Reiziger (Oranges019)
6. Davids (Oranges005)
8. Cocu (Oranges004)
10. Kluivert (Oranges011)
9. Van Nistelrooy (Oranges038)
11. Overmars (Oranges018)
20. Makaay (Oranges013)
13. Hofland (Oranges048)
14. Melchiot (Oranges015)
16. Numan (Oranges066)
15. Van Bommel (Oranges037)
17. Bosvelt (Oranges051)
18. Seedorf (Oranges020)
19. R. De Boer (Oranges064)
21. Hasselbaink (Oranges010)
7. Bouma (Oranges045)
22. Van Hooijdonk (Oranges065)
12. Westerveld (Oranges028)
23. Moens (Oranges106)

ČESKÁ REPUBLIKA

1. Srnicek (Sorncek)
3. Grygera (Kundera)
5. Novotny (Novotny)
2. Repka (Rapka)
6. Jarosik (Rosajik)
7. Berger (Bolger)
8. Poborsky (Pirorsky)
4. Nedved (Navdid)
10. Rosicky (Roscky)
9. Lokvenc (Levkant)
11. Baros (Maroj)
22. Johana (Yajona)
21. Ujfalusi (Ufjalosi)
20. Tyce (Triss)
15. Jankulovski (Jonkalevski)
14. Galasek (Legasek)
19. Baranek (Nerabak)
12. Horvath (Harvet)
17. Smicer (Snimar)
13. Koller (Killar)
18. Sionko (Sanko)
16. Maier (Miyar)
23. Cech (Eche)

SLOVENSKO

1. Konig
2. Karhan (Kaghan)
5. Varga (Varensky)
3. Dzurik (Duzrik)
4. Timko (Temki)
6. Demo (Kedo)
9. Gresko (Grieski)
7. Balis (Bayless)
10. P. Nemeth (P. Numeta)
11. Jancula (Yankler)
8. S. Nemeth (S. Numeta)
15. Sobona (Sabone)
14. Kratochvil (Kartakel)
16. Tomaschek (Thomasik)

17. Kozak (Kojak)
21. Moravcik (Malevcek)
22. Ujlaky (Uzbaki)
19. Meszaros (Masaros)
20. Leitner (Litsner)
18. Prohaska (Perheschka)
13. Pinte (Penti)
12. Susko (Sosku)
23. Hyll (Hille)

(mj. galerii a film), za třicet resp. čtyřicet dvě tajné postavy a za padesát devět VR levelů pro další vylepšení vašich schopností!

PS1 FIFA FOOTBALL 2003

Jak na rohy? Zamiřte na hráče poblíž tyče a stiskněte maximální nahrávku. Když se k němu míč dostane, zamiřte střelu stiskem ↑ nebo ↓ a poté ◎. Tímto způsobem vstřelíte gól takřka pokaždé, obzvláště když má hráč dobrou střelu a vysokou přesnost.

PS2 RYGAR

Ve hře je celkem šest podob Diskarmouru, kterými můžete upravit svůj vzhled. Tak například Pizzarmour získáte po dokončení hry na obtížnost Normal se známkou D nebo vyšší (po dokončení hry stiskněte L1 u Tecmo loga po startu hry). Sushiarmour získáte po dokončení hry na Legendary obtížnost s hodnocením S (stiskněte L1 a L2).

PS1 POPULOUS: THE BEGINNING

V první úrovni klikněte na všechny stromky. Aktivujete tak cheatové menu, které vám nabízí nekonečnou manu, všechny budovy a také všechna kouzla. Opakujte před nahráním vaší hry pokaždé, když hrajete!

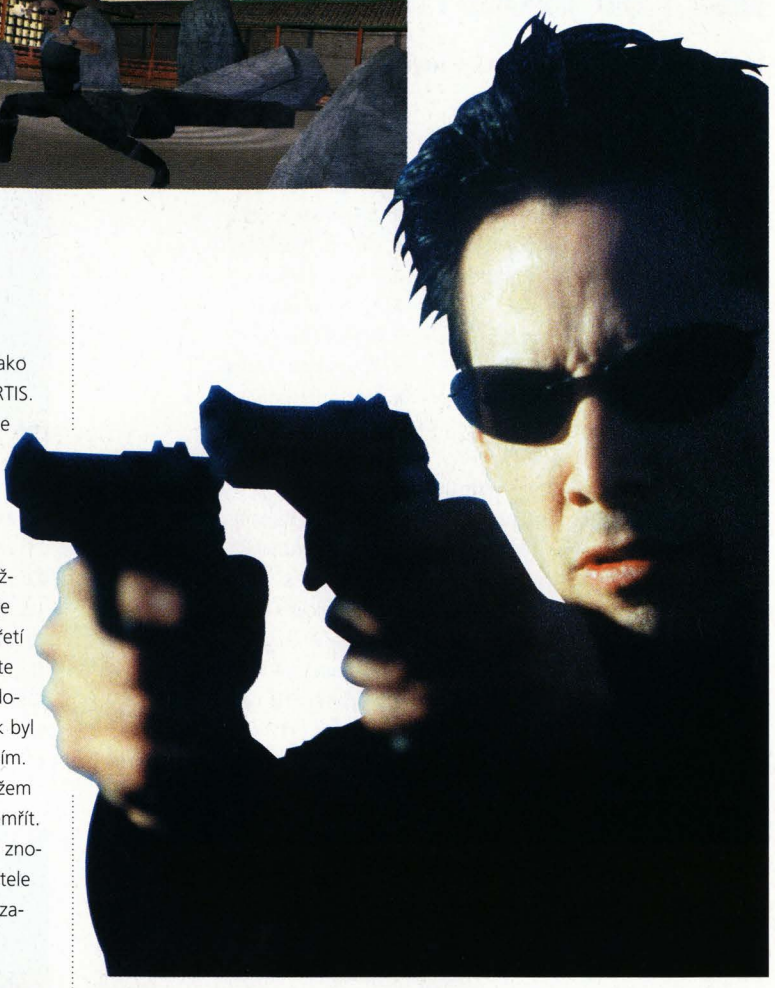
PS2 ENTER THE MATRIX

Vstupte do Hacking engine ve hře. Zadejte CHEAT.EXE a bude zpřístupněno cheatové menu. Zadejte jeden z následujících kódů pro aktivování příslušného efektu.

Maximální síla střel: 0034AFFF
Nekonečně munice: 1DDF2556
Nekonečný focus: 69E5D9E4
Rychlé obnovení focusu: FFF0020A
Nekonečně energie: 7F4DF451
Bonusová testovací úroveň: 13D2C77F
Sparks' Construct v tréninkovém režimu: 13D2C77F
Nepřátelé vás neslyší: 4516DF45
Nepřátelé vás nevidí: FFFFFFF1
Turbo režim: FF00001A
Multiplayerový boj: D5C55D1E
Nízká gravitace: BB013FFF
Rychlejší loga: 7867F443
Řízení taxi: 312MF451

Další tipy

Nelogujte se jako GUEST, ale jako FREEMIND nebo COWBOYCURTIS. Systém se vás zeptá, zda chcete slyšet zprávu od Morphea. Pokud budete souhlasit, budete vyzváni ke stisknutí čísla 1 až 5. To je pět různých vzkazů. Dokončete hru v jakékoliv obtížnosti. Finální sekvence obsahuje trailer na *Matrix Revolutions*, třetí filmový díl. Dále - pokud budete v hlavním menu dost trpěliví, dočkáte se traileru na hru tak, jak byl zveřejněn před jejím dokončením. Jako Ghost je při souboji s mužem (abyste viděli Vědmu) nutné zemřít. Po dokončení hry však můžete znovu nahrát danou úroveň, nepřítele porazit a vidět tak alternativní zakončení.



Příkazy pro hackování

V hackovacím režimu (je přístupný z hlavního menu) je několik adresářů a nástrojů, které mohou být užitečné (jako například umístění zbraně do hry). Konkrétní návod pro vás připravujeme do příštího čísla, zde je pár příkazů.

PŘÍKAZ	ADRESÁŘ	EFEKT
\CLS	A:SYSTEM	Vymaže obsah obrazovky
\DIR <umístění>	A:SYSTEM	Seznam souborů a adresářů
\ECHO <text>	A:SYSTEM	Zobrazí zadaný text
\EXIT	A:SYSTEM	Opuštění hackovacího systému
\HELP <příkaz>	A:SYSTEM	Rozšířený help pro příkaz
\LOGIN	A:SYSTEM	Změna disku
\READ	A:SYSTEM	Přečte *.txt soubor
\REBOOT	A:SYSTEM	Rebootuje systém, odstraní odemknuté příkazy
\CHEAT <kód>	A:TOOLS	Příkaz pro zadání cheatu
\VIBRATION <1-100>	A:TOOLS	Test vibrační funkce
\BEEP <1-8>	A:TOOLS	Test pípnutí
\DECODE <kód>	B:TOOLS	Dekóduje radu
\DROP <kód>	B:TOOLS	Příkaz pro umístění zbraně
\PLAY	B:TOOLS	Přehraje *.fmv soubory
\TRACEKILL	B:TOOLS	Kill trace
\VIEW	B:TOOLS	Prohlédnutí *.img souborů
\VIRTUAL	B:TOOLS	Přístup k virtuálním diskům

Nebeský hněv . . .

. . . je blíž, než se zdá

TENCHU®
WRATH OF HEAVEN™

Žij čestně.
Zabíjej neviditelné.

PlayStation 2

CENEGA
www.cenega.cz

ACTIVISION
activision.com

Tuto počítačovou hru zakoupíte ve všech obchodech s počítačovými hrami, v hypermarketech a u všech dobrých prodejců výpočetní techniky. V ČR vydává a distribuuje CENEGA CZECH s. r. o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, tel.: 257 189 511 – 14, fax: 257 189 510, www.cenega.cz, e-mail: prodej@cenega.cz, distribuce na Slovensku: CENEGA SLOVAKIA s. r. o., tel.: + 421-2-59 30 88 11, Lamačská cesta 8, 811 04 Bratislava 1, www.cenega.sk, e-mail: info@cenega.sk

© 2002-2003 Activision, Inc. and its affiliates. Activision and Tenchu are registered trademarks and Wrath of Heaven is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

HelpStation

Jsem respektovaný veterán herního průmyslu. Dohrál jsem každou hru a nyní se léčím z předávkování. Mám spoustu volného času a jsem připraven vám pomoci!
E-Adresa: tipstation@omegagroup.cz.
Adresa: TipStation, P.O.Box 104, 170 04, Praha 7.

PS2 Devil May Cry 2

Může mi, prosím, někdo poradit, jak v *Devil May Cry 2* porazit Ariuse Argosaxe? Neustále mi dává na frak.

Kateřina, přes e-mail

Ujisti se, že máš plný DT ukazatel, a seskoč na zem. Pak na něj vrhej nože, přičemž je důležité zůstat na jednom konci kaňonu a když se k tobě přiblíží, vyhnout se mu a utíkat na druhý konec. Opakuj až do úplného konce. V případě nutnosti můžeš použít Healing Heart pro obnovení energie.

PS2 The Sims

Prosím, otiskněte návod na tuhle skvělou hru! Nebo mi alespoň poraďte, co mám dělat, když se chci oženit. Nedaří se mi to. Také by mne zajímalo, jestli existuje nějaký způsob, jak zabít svého Sima, nebo celou skupinu. To jen tak pro zajímavost.

Franta Maleš, Smíkov

Návod připravujeme do jednoho z budoucích čísel, neboj se, Franto. K tvým otázkám: Je to jako v životě, svému partnerovi se musíš pozorně věnovat. Aby se ti tvůj protějšek úplně oddal, musíš s ním hodně mluvit, krmit ho a prostě mu dát najevo, že je pro tebe důležitý. Chce to hodně trpělivosti a porozumění, ale jde to.

Způsobů, jak své Simy usmrtit, je celá řada. Doporučujeme uspořádat party. Měla by se konat v místnosti, která je pokryta kobercem, je v ní nějaký oheň a nějaký malý kobereček poblíž. Zapal oheň a odstraň z místnosti dveře...

PS1 Syphon Filter 3

Mám problém ve 14. misi téhle jinak skvělé hry, nejsem schopen se tu vůbec pohybovat, během pár

ZÁKYSOVÝ SPECIÁL: THE GETAWAY

Tento měsíc se stala vaší největší noční můrou hra *The Getaway*. Zde jsou dotazy.

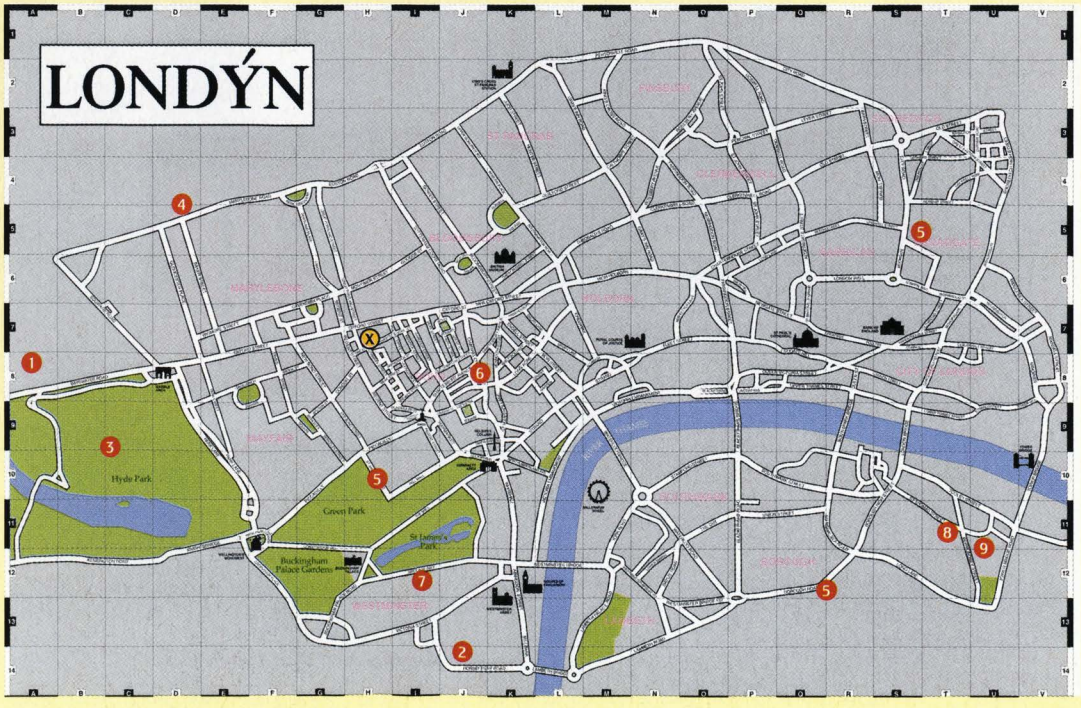
Kdysi dávno jsem v časopisech viděl obrázky Audii TT, BMW a několika dalších aut, ale žádné jsem pak ve hře nenašel. Docela rád bych si s nimi zajezdil, můžete mi říct, kde je najdu?

Josef Šedivý, Brno

V *The Getaway* byly tyto vozy pouze v počátcích vývoje. Automobilky však nepovolily autorům poškozovat jejich auta, takže musely být z finální verze odstraněny.

Všiml jsem si, že ve hře nejde vyskočit s autem (nebo ho alespoň roztočit) jako třeba v *GTA*. Docela by mne zajímalo, zda to vůbec nějakým způsobem jde provést. Podařilo se vám to?

Patrik, přes e-mail



minut mne zabijí a ani nevím, jak dál. Poraďte. Není nějaký cheat?

Roman Sedmík, Liberec

Musíš se chovat potichu a stráže likvidovat nepozorovaně. Nejsnadnější je to pochopitelně se sniperkou, popřípadě s AU300. Jinak cílem v téhle misi je na úvod najít a vyléčit šest domorodců. Dva hlídá Silvers na západě, jeden je v podzemní chatrči a další tři v domcích na východě. Pokud máš problémy s nepřáteli, použij kulomet, stiskni L1 a ⊗ a podrž doleva nebo doprava pro smrtící střelbu (jeden zásah = smrt)

PS2 Mortal Kombat: Deadly Alliance

Jsem fanouškem téhle série a zajímalo by mne, jestli jsou ve hře také Animality, Friendshipy a Brutality, tak jako v předchozích dílech. Opravdu mne to zajímá.

Mirek Hlavatý, Praha

Bohužel v posledním *Mortal Kombatu* není ani jedna z tebou zmiňovaných bonusů. Najdeš tu jen dvě fatality pro každého z bojovníků a ty ještě navíc nejsou specifické pro každou z arén. Škoda.

PS1 Driver 2

Jak najít tajné vozy v téhle hře? Slyšel jsem, že tu nějaké jsou, ale ať se snažím sebevíc, nemůžu je najít.

Tomáš Blažek, Tábor

Ano, jsou tu hned tři tajné káry, popis to však bude trochu obsáhlejší. V Chicagu se vydej do místa zvaného Wrigleyville, přesněji na baseballový stadion kolem stánků prodávajících vstupenky. Vystup z auta a vydej se k budce s nápisem TICKETS a stiskni △. Vstup je nyní otevřen, takže vjeď dovnitř, vydej se doleva, vystup, vyjdi na rampu a doprava až nahoru. Jdi stále kupředu, a najdeš tajné auto, se kterým můžeš napravo vyjet ven.

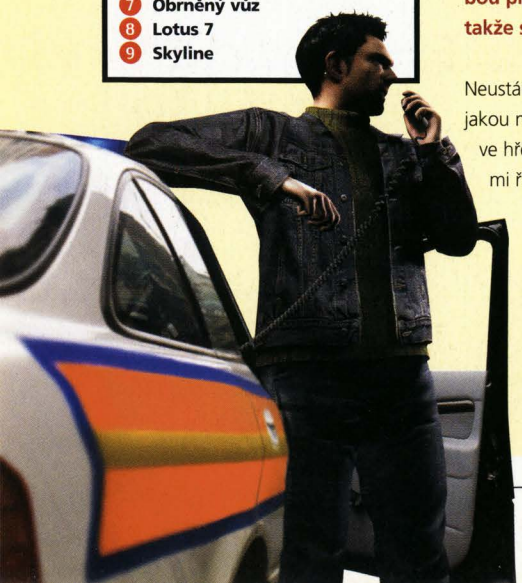
V Havaně se vydej na západ, kde musíš najít tunel a vjet do něj z jihu. Těsně před vjezdem se dej do cesty nalevo a jeď až k bráně na konci. Zatoč doprava na trávník, jeď podél zdi, dokud neuvidíš zelené stromy a tlačítko. Stiskni ho a otevře se brána, kolem které jsi předtím projel. Projeď skrz ní na parkoviště a v nejnižším patře najdeš mini. Stiskni tlačítko poblíž a je tvoje!

No a nakonec do Las Vegas - na mapě můžeš vidět souběžné dvě silnice u letiště. Zvol si tu východnější a vydej se na sever. Jeď první cestou na východ a napravo uvidíš pár budov a bariéry, které můžeš rozjet autem. Stiskni tlačítko poblíž plotů napravo a jeď skrz bránu nalevo. Odhalíš tak tajnou lokaci s náklaďákem.

Nezapomeň si vždy po nalezení aut uložit pozici (pro každé budeš potřebovat zvláštní pozici).

LEGENDA

- ⊗ Zde začínáte!
- 1 Skyline, M250, Motokára, Cerbera
- 2 Peugeot 306
- 3 Golf Cart, Hijet
- 4 Lotus Esprit
- 5 Transit
- 6 Saab Concept
- 7 Obrněný vůz
- 8 Lotus 7
- 9 Skyline



Neustále se ztrácím. Neměli byste nějakou mapu? Také jsem slyšel, že jsou ve hře nějaké tajné vozy, můžete mi říct jaké a kde?

Různí čtenáři

Nejen, že máme pro vás mapu, abyste se ve složitých ulicích Londýna lépe orientovali, ale také jsme na ní označili lokace tajných aut, které můžete získat v režimu Free Roaming.

Nejčastější dotazy

No a to je tak všechno, co se mi tu za posledních pár měsíců nahromadilo. Teď si půjdu pořádně dáchnout, ale ještě než usnu, poradím mnoha z vás, kteří nám neustále píší o to samé. Tři nejčastější dotazy...

PS1 Hra: TOMB RAIDER

Otázka: Jak svléknout Laru Croft?

Hohó! Ano, víme o této neslýchané fámě. Prý existuje cheat, který zadáte na obrazovce při přerušení hry a Lara si sundá všechno oblečení a bude pobíhat po lese (či kde se to právě nacházíte) úplně nahá. Jenže všechno je jinak. Tenhle Svatý grál cheatů, o kterém si svého času všichni šuškali, ve skutečnosti nebyl nikdy nalezen. A je téměř jisté, že vlastně vůbec neexistuje. Smůla.

PS2 Hra: HALF-LIFE

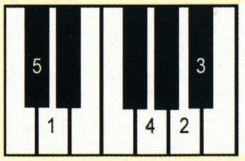
Otázka: Jak zneškodnit finálního bosse?

Než se pustíte do Nihilantha, musíte zničit jeho energetické zdroje. Těmi jsou žluté krystaly nahoře na zdi, do kterých stačí pustit pár výstřelů z RPG a víckrát už je neuvidíte. Nyní vyskákejte pomocí jump-padu co nejvýše a začněte do potvory šít vším, co máte. O úspěchu této strategie se přesvědčíte tím, že okolo Nihilantha začnou létat elektrické výboje, a po chvíli už sledujete jeho smrtelné křeče. Pokud by vám kdykoliv během finálního zápasu došla munice, stačí, když se pomocí teleportů, které po vás Nihilanth bez ustání hází, necháte přenést do jiné lokace, kde se dá posbírat ledacos užitečného.

PS1 Hra: SILENT HILL

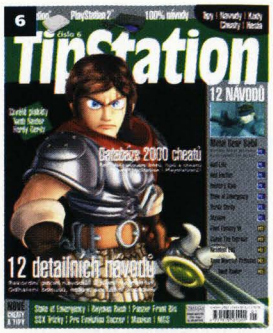
Otázka: Jak správně zahrát na piáno?

Správnou odpověď na tuto otázku najdeš poblíž piána, ale vzhledem k nezbytné znalosti angličtiny (a na tomto místě navíc náročné) tu „končí" hodně z vás. Tak tedy, správnou kombinaci naleznete na obrázku.



Archiv TipStation

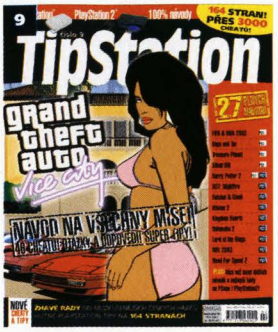
CHYBÍ VÁM NĚKTERÉ ZE STARŠÍCH ČÍSEL? TOUŽÍTE PO NĚJAKÉM NÁVODU? MÁTE PŘÍLEŽITOST ZA VÝHODNÝCH PODMÍNEK DOPLNIT SVOU SBÍRKU...



Final Fantasy VI, Chase The Express, Resident Evil 2, Xena Warrior Princess, Tomb Raider 2, Half-Life, Red Faction, Baldur's Gate: Dark Alliance, Metal Gear Solid 2, State of Emergency, Herdy Gerdy, Maximo

Rayman 2: The Great Escape, Rayman Rush, 2002 FIFA World Cup, Broken Sword 2, Resident Evil 2, Tomb Raider 3, Final Fantasy 4, Final Fantasy 5, Star Wars: Phantom Menace, E.T. - The Extraterrestrial, Ape Escape, Crash Bandicoot, Final Fantasy 10, Medal of Honor: Frontline, Spider-Man: The Movie, No One Lives Forever, Deus Ex: The Conspiracy, Smash Court Tennis, LMA Manager 2002, F1 2002, Commandos 2, Grand Theft Auto*12 návodů: mj. Final Fantasy VI, Chase The Express, Resident Evil 2, Xena, Tomb Raider 2, Half-Life, Red Faction, Baldur's Gate, MGS2, State of Emergency, Herdy Gerdy, Maximo*

Tomb Raider 3, Lilo and Stitch, Delta Force, Start Little 2, FireBugs, Duke Nukem: Time to Kill, Duke Nukem: Land of the Babes, Tomorrow Never Dies, The World is Not Enough, Formula One Arcade, Front Mission 3, Blade 2, Prisoner of War, TimeSplitters 2, Tekken 4, Stuntman, TOCA: Race Driver, Red Card, The Thing, GT Concept 2000, Ferrari F355 Challenge, Soldier of Fortune Gold, Way of the Samurai, Next Generations Tenis, Turok Evolution, V-Rally 3, Men in Black 2, Freekstyle, Commandos 2, Metal Gear Solid Story, Ultimate Fighting Challenge



Harry Potter 2, FIFA 2003, NBA 2003, Treasure Planet, Largo Winch: Commando SAR, Bugs Bunny and Taz: Time Busters, Silent Hill, GTA: Vice City, James Bond 007 in Nightfire, Pro Evolution Soccer 2, This is Football 2003, NHL 2003, Lord of the Rings: Two Towers, Onimusha 2, Hitman 2: Silent Assassin, Ratchet and Clank, Rocky, Tekken 4, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Burnout 2: Point of Impact, Colin McRae 3, Kingdom Hearts, Red Faction 2, TimeSplitters 2, Metal Gear Solid 2 Story

INDEX NÁVODŮ

Hledáte-li konkrétní návody, zde zjistíte, zda již nebyly v některém čísle otištěny, a popřípadě si můžete dané číslo objednat.

Alex Ferguson's Player Manager 2002 - PSM52
Ape Escape - TS7
Baldur's Gate: Dark Alliance - TS6
Blade 2 - TS8
Broken Sword 2 - TS7
Bugs Bunny and Taz - TS9
Burnout 2: Point of Impact - TS9
Capcom Vs SNK Pro - PSM54
Colin McRae 3 - TS9
Commandos 2 - TS7, TS8
Crash Bandicoot - TS7
Delta Force: Urban Warfare - PSM55, TS8
Deus Ex: The Conspiracy - TS7
Digimon Rumble Arena - PSM57
Digital Card Battle - PSM54
Duke Nukem: Land of the Babes - TS8
Duke Nukem: Time to Kill - TS8
E.T. - The Extraterrestrial - TS7
F1 2002 - TS7
Ferrari F355 Challenge - TS8
FIFA 2003 - TS9
FIFA World Cup 2002 - TS7, PSM53
Final Fantasy 4 - TS7, PSM54
Final Fantasy 5 - TS7, PSM53
Final Fantasy 6 - TS6
Final Fantasy 10 - TS7
FireBugs - TS8, PSM58
Formula One Arcade - TS8, PSM56
Freekstyle - TS8
Front Mission 3 - TS8
Grand Theft Auto 3 - TS7
Grand Theft Auto: Vice City - TS9
GT Concept 2000 - TS8
Half-Life - TS6
Harry Potter 2 - TS9, PSM60
Herdy Gerdy - TS6
Hitman 2: Silent Assassin - TS9
Italian Job, The - PSM57
James Bond 007 in Nightfire - TS9
Chase The Express - TS6
Kingdom Hearts - TS9
Largo Winch - PSM58, TS9
LMA Manager 2002 - TS7
Lilo and Stitch - TS8
Lord of the Rings: Two Towers - TS9
Maximo - TS6
Medal of Honor: Frontline - TS7
Men in Black 2 - TS8
Metal Gear Solid 2 - TS6
NBA 2003 - TS9
Need for Speed: Hot Pursuit 2 - TS9
Next Generations Tennis - TS8
NHL 2003 - TS9
No One Lives Forever - TS7
Onimusha 2 - TS9
Panzer Front Bis - PSM51
Prisoner of War - TS8
Pro Evolution Soccer - PSM51
Pro Evolution Soccer 2 - TS9
Ratchet and Clank - TS9
Rayman 2: The Great Escape - TS7
Rayman Rush - TS7, PSM52
Red Card - TS8
Red Faction - TS6
Red Faction 2 - TS9
Resident Evil 2 - TS6, TS7
Rocky - TS9
Silent Hill - TS9
Smash Court Tennis - TS7
Soldier of Fortune Gold - TS8
Spider-Man: The Movie - TS7
Spider-Man 2: Ester Electro - PSM58
Star Wars: Phantom Menace - TS7
State of Emergency - TS6
Stuart Little 2 - TS8, PSM56
Stuntman - TS8
Syphon Filter 3 - PSM59
Tekken 4 - TS8, TS9
Thing, The - TS8
This is Football 2003 - TS9
TimeSplitters 2 - TS8, TS9
TOCA: Race Driver - TS8
Tomb Raider 2 - TS6
Tomb Raider 3 - TS7, TS8
Tomorrow Never Dies - TS8
Tony Hawks 3 - PSM57
Tony Hawks 4 - PSM61, 62
Treasure Planet - TS9
Turok Evolution - TS8
Ultimate Fighting Challenge - TS8
V-Rally 3 - TS8
Way of the Samurai - TS8
World is Not Enough, The - TS8
WRC Arcade - PSM59
Xena Warrior Princess - TS6

ARCHIV PSM & TIPSTATION

Pro objednání čitelně vyplňte veškeré údaje a zašrtkněte příslušná čísla. Cena jednoho čísla PSM (včetně CD) je 170 Kč, cena TipStationu je 70 Kč, od 7. čísla 150 Kč (poštovné 55 Kč, při objednávce nad tři kusy zdarma). Zásilka bude zasílána dobírkou (doporučené zaslání lze dohodnout telefonicky). Kupon zašlete na adresu Omega Group, P.O.BOX 104, Praha 7 170 04.

- ☐ *PSM11*
- ☐ *PSM13*
- ☐ *PSM14*
- ☐ *PSM15*
- ☐ *PSM16*
- ☐ *PSM18*
- ☐ *PSM21*
- ☐ *PSM22*
- ☐ *PSM23*
- ☐ *PSM24*
- ☐ *PSM26*
- ☐ *PSM28*
- ☐ *PSM40*
- ☐ *PSM 42*
- ☐ *PSM 43*
- ☐ *PSM 44*
- ☐ *PSM 45*
- ☐ *PSM 46*
- ☐ *PSM 47*
- ☐ *PSM 48*
- ☐ *PSM 49*
- ☐ *PSM 50*
- ☐ *PSM 51*
- ☐ *PSM 52*
- ☐ *PSM 53*
- ☐ *PSM 54*
- ☐ *PSM 55*
- ☐ *PSM 56*
- ☐ *PSM 57*
- ☐ *PSM 58*
- ☐ *PSM 59*
- ☐ *PSM 60*
- ☐ *PSM 61*
- ☐ *PSM 62*
- ☐ *PSM 63*
- ☐ *TIPST. 4*
- ☐ *TIPST. 5*
- ☐ *TIPST. 6*
- ☐ *TIPST. 7*
- ☐ *TIPST. 8*
- ☐ *TIPST. 9*

Jméno: _____ **Město:** _____

Ulice: _____ **Telefon:** _____

PSČ: _____ **Podpis:** _____

Hráči, pozor!

Proč předplatné?

- Najdete tu návody na VŠECHNY důležité hry pro PlayStation a PlayStation 2.
- Úplný seznam všech cheatů a tipů. Každý měsíc rozsáhlé sekce s novými kódy a hesly.
- Bezplatné doručení a čtyři čísla za cenu tří. Máte jistotu, že vám žádné číslo neuteče!

Cena ročního předplatného TipStation je **585 Kč**. Zájemci o předplatné TipStation ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

Předplatné je nutné zaplatit složenkou typu C na adresu:

Čeští předplatitelé:
SEND Předplatné, P.O.BOX 141, 140 21 Praha 4 (tel.: 267 211 301-303, fax: 267 211 305, e-mail: send@send.cz)

Na stejnou adresu prosím zasílejte kopii složenky.

Slovenští předplatitelé:
Předplatné, ABOPress, Vajnorská 134, Bratislava, PSČ 834 01 (tel.: 004212/ 4445 3334).

Roční předplatné jen za 585 Kč!
Čtyři čísla za cenu tří!

Ballerburg

Holandské ničení hradů je sice tak trochu divný námět na konzolovou hru, ale my jsme si to náramně užili...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Infogrames ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Phoenix G. ■ **RECENZE:** PSM59 - 7/10

Působivá a inteligentní hra, která si vyžádá celou vaši pozornost.

Ballerburg je velmi specifická hra, ve které si nakonec každý asi najde tu svou strategii sám. Základ bude ale u všech stejný, a proto jsme pro vás sepsali tento jednoduchý návod, který popisuje strategický mód hry (v tomto módu se staráte o všechno sami). Měl by vám pomoci při hledání základní strategie, kterou si potom můžete pozměnit k obrazu svému.

Začátek hry

Každý stratég vám řekne, že váš konečný úspěch závisí hlavně na dobrém a rychlém rozjezdu. Je tedy velmi důležité, aby si každý zažil nějaký ten svůj standardní rozjezd, který mu dá dobré základy pro další pokračování hry. V této hře to jednoznačně znamená vytvořit si funkční ekonomický systém, který bude schopen utáhnout váš hrad po celou dobu bitvy. Začínáte se třemi farmami, což je rozhodně málo. První budovou, kterou byste měli vždy na začátku postavit, je čtvrtá farma. Její rychlé zaplnění novými farmáři vám zaručí stavba větrného mlýna, který je levný a stejně jako farmy tvoří základ vaší ekonomické infrastruktury. Postavením mlýna však vaše starost o farmáře nekončí. Pokud nechcete později neustále čekat na nějaké peníze, tak musíte mít celkem nejméně šest farem. Při jejich stavbě si samozřejmě dávejte pozor, aby nebyly všechny koncentrované na malé ploše, protože by vám je mohl nepřítel velmi snadno z ničit.

Nyní tedy máte zaručen určitý příjem. Ještě před dostavěním všech farem zvyšte daně na 35%. Díky tomu si rychle zvýšíte příjem a přitom nezastavíte příliv farmářů. Až teprve po zaplnění všech farem zvyšte daňovou zátěž na 40%, což je ideální sazba. Počet farmářů nebude ubývat a vy bude pořádně vydělávat. S tímto funkčním ekonomickým zázemím můžete začít přemýšlet o dalším rozvoji svého hradu. Další budovou, kterou prostě musíte postavit, je Superbrain. Tato budova vám umožní vymýšlet nové zbraně a také nejrůznější vylepšení vaší obrany. Další základní budovou je kovář, bez kterého nemůžete vyrábět prakticky žádné zbraně (kromě katapultu a jeho vylepšené verze). Poslední z povinných staveb je sklad munice, bez kterého by vás přišla střelba na nepřítele zbytečně draho. Navíc vám umožňuje stavbu speciálních zbraní.

Obrana hradu

Pokud nejste zastánci teorie, že nejlepší obranou je útok, tak byste měli začít včas myslet na zabezpečení svého hradu. Už při stavění základních budov byste měli volit jejich co nejbezpečnější rozestavění v dostupném prostoru. To znamená, že mezi vašimi budovami by měly být co největší mezery. Nebojte se využívat rohů vymezeného prostoru, protože tak svým protivníkům značně ztížíte ničení vašich budov. Několik základních zbraní má velmi dobrý účinek na větší plochy, což by se vám potom mohlo stát osudným. Také nesmíte zapomínat na fakt, že sklad střeliva dokáže svou explozí zničit vše ve svém okolí. Proto ho vždy umístěte pokud možno co nejdál od ostatních budov.

Když máte k dispozici dost peněz, tak se můžete začít věnovat výstavbě obranných zdí a věží. Nejprve si zabezpečte svůj hrad, který musíte ubránit za každou cenu. Zdi nejsou úplně nejlevnější, takže na začátku je postavte jen do směru, ze kterého na vás můžou vaši protivníci zaútočit. Základní zdi jsou poměrně nízké, takže váš hrad ochrání jen před zbraněmi s nízkou křivkou střelby. Nezanedbatelná ale není ani ochrana proti zbraním s velkým účinkem na okolí zásahu. Dál můžete pokračovat v opevňování důležitých budov. Jde zejména o farmy, které vám zajišťují příjem peněz. Sice můžete opět postavit nové, ale bude to chvíli trvat a navíc potom musíte čekat na jejich naplnění farmáři.

Posledním důležitým aspektem obrany je nastavení preferencí vašich opravářů budov. Nejvyšší prioritu musí mít vždy oprava hradu, jehož zničení by znamenalo vaši prohru. Na dalších dvou místech musí být zbraně a farmy. Zde necháváme

Budovy

NÁZEV BUDOVY	FUNKCE
Small Toner	Malá věž je základní obrannou stavbou. Na jejím vrcholu můžou být umístěny některé typy zbraní.
Small Wall	Tyto zdi musí navazovat na věž nebo na jinou existující zeď. Slouží jako obrana proti zbraním s nižší balistickou křivkou střelby.
Idol	Tato socha po svém zničení na oplátku způsobí poškození hradu útočníka, který ji zničil.
Mage Toner	Tato věž vám umožňuje pracovat s magií.
Superbrain	Tato důležitá budova vám umožňuje vynalézat nové zbraně a spoustu jiných malých vylepšení.
Windmill	Větrný mlýn zrychluje zvyšování počtu farmářů.
Treasury	Pokladna vám umožňuje dosáhnout částek nad 2000 zlatých. Také díky ní můžete posílat pomoc svým spojencům.
Ammo Workshop	Zásobárna střeliva umožňuje stavbu některých zbraní a zlevňuje náklady na střelivo.
Smithy	Kovář umožňuje stavbu většiny zbraní.
Mason's Yard	Zednická dílna vám umožňuje opravovat poškozené budovy a zbraně.
Inn	V hostinci se můžete dozvědět zajímavé informace o svém protivníkovi.
Farmhouse	Základní budova, ve které bydlí farmáři. Umožňuje vám vydělávání peněz.

Základní kouzla

NÁZEV KOUZLA	CÍL KOUZLA	DŮSLEDEK
Rain	Všechny hrady	Déšť postupně uhasí všechny ohně a znemožňuje použití zbraní využívajících oheň (děla a katapulty se zápalnou municí)
Fog	Všechny hrady	Díky husté mlze je znemožněno míření
Lightning	Vybraný hrad	Blesk zasáhne náhodně vybranou zbraň v prostoru hradu a poškodí ji (lehké zbraně zničí jediným zásahem)
Hurricane	Všechny hrady	Prudký vítr ovlivní všechny střely, takže dojde k jejich odchýlení ze zadaného směru
Miasma	Vybraný hrad	V cílovém hradu zemře 20% farmářů
Earthquake	Vybraný hrad	Cílový hrad je zavalen kameny, které poškodí vše, co jim přijde do cesty
Protective Shield	Váš hrad	Hrad chráněný tímto štítem odolá všem nekovovým projektilům
Metal Shield	Váš hrad	Hrad chráněný tímto štítem odolá všem kovovým projektilům
Thunderstorms	Vybraný hrad	Do cílového hradu uhodí šest blesků, které poškodí šest náhodně vybraných budov

volbu na vás. Pořadí dalších budov už potom závisí na vašem stylu hry. Pokud například preferujete magii, tak byste neměli zapomenout na svou věž mágů. Ta je dost velkým cílem a střelba na ní není žádnou vzácností.

Útok

Již v průběhu výstavby pokročilejších budov byste měli začít s rušivou střelbou, která by měla zpomalit rozjezd vašeho protivníka. Základní katapult sice není žádná mocná zbraň, ale menší budovy nebo protivníkův katapult dokáže zničit raz dva. Přepněte se tedy na něj a podívejte se na směrovou růžici v pravém horním rohu. Zde vidíte, kde přesně leží protivníkův hrad. Natočte katapult nahrubo tak, aby byl symbol protivníkova hradu přímo na vrcholu růžice. Pokud si troufáte na nastavení úhlu střelby (pokud je protivníkův hrad extrémně blízko nebo naopak na kopci), tak proveďte korekci nastavení a vyšlete první zaměřovací výstřel. Dopad můžete sledovat buď pohledem na cílový prostor (zmáčkněte ◎), nebo na přehledném plánku protivníkova hradu (v pravém dolním rohu obrazovky). Na plánku protivníkova hradu se dopad projektilu objeví jako světlá skvrna, která vám naznačí dosah účinku vaší zbraně. Pokud vůbec netrefíte prostor protivníkova hradu, tak se na kraji plánku objeví bílá šipka, která vám alespoň naznačí, kterým směrem projektil dopadl.

Pomocí jemnějších korekcí se pokuste zaměřit na prostor s nejhustější výstavbou. Při vedení střelby ale nezapomínejte na rozvoj svého vlastního hradu. Základní katapult toho moc nezmůže, tak se ho co nejdříve pokuste zlepšit na verzi Long John (tímto vynálezem si vylepšíte již postavený základní katapult). Takto vylepšený katapult totiž vrhá tři kameny najednou a dokáže zásahem pokrýt mnohem větší plochu. Pokud navíc zpřesníte střelbu vynálezem Accuracy, tak budete schopni způsobit svému protivníkovi značné ztráty. Snažte se buď zničit protivníkovy zbraně, nebo ochromit jeho ekonomickou infrastrukturu. Farmy se dají snadno zničit jediným zásahem a jejich zničení vašeho protivníka značně zpomalí.

Základem úspěšné střelby je správná volba zbraní. Nejlepší je vyzkoušet si v několika hrách všechny zbraně, které jsou ve hře k dispozici. Ne každému totiž budou vyhovovat všechny typy zbraní. Někdo bude radši volit přímější vedení střelby a druhý si zase rád vychutná vysokou balistickou křivku. Pokud se ale naučíte využívat několik druhů zbraní, bude to pro vás značná výhoda. Například zbraně s nižší křivkou střelby se lépe zaměřují. Stačí zvolit správný směr a nějaká ta odchylka v zadané výšce letu už nehraje takovou roli. Nepřítel ale postaví pár dobře umístěných zdí a vaše děla jsou téměř k ničemu. Pro takový případ jsou zde

Speciální kouzla

NÁZEV VLASTNÍKA A KOUZLA	CÍL KOUZLA	DŮSLEDEK
Forrest Queen - Queens Shield	Všechny spojenecké hrady	Tento štít ochrání všechny spojenecké hrady patřící Forrest Queen před všemi druhy útoků
Desert Queen - Sand Cloud	Všechny nepřátelské hrady	Pouštní bouře způsobí, že veškeré poškození způsobené vašimi zbraněmi bude převedeno na peníze
Ice Queen - Icefinger	Vybraný hrad	Obrovské ledové bloky poškodí protivníkovi budovy a navíc mu na omezený čas zastaví veškerý příjem
Volcano Queen - Hellholes	Vybraný hrad	V prostoru vybraného hradu vypukne několik erupcí plynu, které poškodí všechny zasažené budovy

ZBRANĚ

NÁZEV ZBRANĚ	CENA	ÚČINNOST PŘÍMÉHO ZÁSAHU	ÚČINNOST ZÁSAHU NA OKOLÍ	PŘESNOST ZBRANĚ	TRAJEKTORIE PROJEKTILU
ZÁKLADNÍ ZBRANĚ					
Catapult	53	Nízká	Vysoká	Nízká	Normální
Fire Catapult	150	Velmi nízká	Zapaluje	Vysoká	Vysoká
Cannon	90	Střední	Velmi nízká	Střední	Přímá
Rocket Launcher	150	Vysoká	Vysoká	Nízká	Velmi vysoká
Ballista	23	1/3 Zeppelinu	Vysoká	Přímá	
Zeppelin	225	Velmi vysoká	Velmi vysoká		
VYLEPŠENÉ ZBRANĚ					
Long John	113	Střední	Velmi vysoká	Nízká	Střední
Hot Helga	225	Velmi nízká	Zapaluje	Střední	Střední
Double Cannon	150	Vysoká	Nízká	Střední	Přímá
Quad Launcher	450	Velmi vysoká	Velmi vysoká	Velmi nízká	Velmi vysoká
Fire Ballista	150	1 Zeppelin	Vysoká	Přímá	
SPECIÁLNÍ ZBRANĚ					
Forrest Queen - Trebuchet	225	Nízká	Velmi	Vysoká	Nízká Střední
Desert Queen - Arcaballista	300	Velmi vysoká	Velmi nízká	Vysoká	Nízká
Ice Queen - Fat Freda	225	Velmi vysoká	Velmi vysoká	Vysoká	Vysoká
Volcano Queen - Hellfire	330	Vysoká	Střední	Vysoká	Přímá

katapulty nebo raketomety, jejichž projektily dopadají téměř kolmo. Díky tomu můžete klidně střílet těsně za zeď, aniž by vám jakkoliv vadila. Pokud jste dobře zaměření a máte dostatek účinných zbraní, tak začněte útočit na protivníkův hrad. Jeho zničení je vaším jediným cílem a na to nesmíte nikdy zapomínat.

Samostatnou kapitolou je použití Zeppelinů. Tyto vzduchlodi totiž můžete řídit sami. Stačí naložit pod trup bombu a můžete vyrazit. Nastavte si přesný směr letu a počkejte, až dorazí nad protivníkův hrad. Potom se přepněte do zaměřovacího pohledu (na zemi vidíte světlý kruh označující místo dopadu bomby) a ve správný okamžik bombu odhoďte. Tento způsob útoku je maximálně přesný a účinný. Bohužel existuje snadný způsob, jak přilétající Zeppelin zničit. Balisty jsou velmi přené a pokud si protivník přilétající vzduchlodi včas všimne, tak nemáte žádnou šanci. Přinejmenším ale Zeppelin odláká jeho pozornost.

Použití magie

Vedle konvenčních zbraní byste nikdy neměli zapomínat na magii, která vám může usnadnit jak obranu, tak útok. Postavte si tedy věž mágů a začněte vynalézat nová kouzla. Ta vám budou bohužel přidělena úplně náhodně, takže si je nemůžete sami vybírat. Jedinou jistotou je základní kouzlo Rain a speciální kouzlo, které má každá královna pevně stanovené. Musíte tedy využít to, co vám náhoda nadělila.

Útočná kouzla jsou velmi účinná a jsou vítaným zpestřením vašeho útoku. Po použití kouzla vždy následuje velmi dlouhá pauza, takže rozhodně kouzlete, jakmile jsou vaši mágové k dispozici. Obrovskou výhodou útočných kouzel je jistota zásahu. Pokud má například váš protivník pouze lehké katapulty, tak mu kouzlo Lightning jeden z nich stoprocentně zničí. A taková jistota je k nezaplacení. Podobné je to s kouzlem Thunderstorms, které vždy jistě zasáhne šest budov. Pokud ho použijete ze začátku hry, tak budou stát vašeho protivníka opravy tolik peněz, že bude jeho rozvoj výrazně zbrzděn.

Ještě důležitější než útočná jsou ale obranná kouzla. Ta vás mohou často uchránit před nevyhnutelnou katastrofou. Pokud má váš protivník momentálně navrch a váš hrad je pod neustálou palbou, tak jsou tato kouzla vaší jedinou nadějí na zvrácení situace. Kromě základních kouzel, která znemožní střelbu všech hráčů (Rain, Fog nebo Hurricane), jsou zde ještě velmi účinné štíty, které váš hrad dočasně ochrání před většinou střel (Protective Shield nebo Metal Shield). Díky omezení protivníkovy střelby dostanete čas na nejnutnější opravy. Také si můžete vydělat nějaké ty peníze na stavbu dalších zbraní, které mohou znamenat obrat v bitvě. Váš protivník na ně není zaměřen a vám se může povést několik šťastných zásahů, které jeho útočnou sílu pořádně otupí.

Jakub Holý

Tomb Raider: The Last Revelation

INFO

■ **VYDAVATEL:** Eidos ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Core Design ■ **RECENZE:** PSM 21 - 10/10

Čtvrté dobrodružství Lary Croft = čtvrtá velkolepá akční adventura. Téměř bez chyb a plná fantastické hratelnosti a prvotřídní grafiky

Konečně jste se dočkali! Nejtěžší ze všech *Tomb Raiderů* má konečně svůj návod v TipStationu. Protože je hra sama o sobě dosti rozsáhlá, nehledejte v návodu tajná místa, stejně tak i povalující se předměty, které nejsou pro dokončení hry nutné.

Ač by se mohlo zdát, že nejtěžší je hra samotná, není tomu tak. Nejčastější váš dotaz týkající se *TR: TLR* je: „Opravdu fungují ty cheaty?" Odpověď je ANO!

Předpokládejme, že jste již došli do Tomb Of Seth. Jděte kousek dopředu, k bráně ověšené pavučinami a všimněte si zaspičatělého bloku nalevo. Jděte k němu, pověste se na něj a zase se pusťte. Koukněte se na kompas a uvidíte střelku ukazující na jih. Nyní již jen stiskněte ◎ (otočka o 180°) a budete natočeni přesně na sever. Vstupte do inventáře, najeďte třeba na malou lékárničku, stiskněte dohromady L1 + L1 + L2 + R1 + R2 a přimáčkněte △. Nakonec stiskněte ↑ a u lékárničky se objeví nápis „Unlimited" (neomezeně). Stejně můžete zadat i jakýkoli cheat, kdekoli ve hře.

Angkor War

Tato úroveň je čistě tréninková, takže jen naslouchejte slovům svého učitele (otce) a dělejte to, co on.

Race For The Iris

V této úrovni můžete mít trochu potíže po přeběhnutí mostu, který jste předtím přeručkovali. Pokud přiběhnete pozdě, může už být brána zavřená. Nezoufejte a prohledejte otvor ve stěně napravo od brány.

The Tomb Of Seth

Sledujte průvodce, dokud nedojdete do místnosti se čtyřmi otvory ve stěně. Sáhněte do díry nalevo od průvodce a jděte dolů chodbou do místnosti zaplněné pískem. Seberte si Eye Piece. Písek vám zároveň otevřel i cestu dál do hrobky. Jděte za průvodcem a sledujte jeho počínání. Vyběhněte po schodech pro další díl Eye Piece a zkombinujte ho s tím, který už máte v inventáři. Vynikne Eye Of Horus a to poté vložte do kamenné brány. Projděte až do nitra hrobky a sledujte průvodce do místnosti, kde se po zapálení tekutiny otevře další brána. Utíkejte dál a na rozcestí se dejte ze svahu dolů. Proběhněte chodbami do místnosti s hieroglyfy a zatáhněte za řetěz. Po zapálení tekutiny ve spodní místnosti se prosvítí pět kostek. Po nich postupně přeskákejte, ale nešlápněte mimo. Pokud šlápnete na správnou kostku, rozsvítí se svícen u zavřené brány. Po přeskákání se otevře mříž na druhém konci místnosti a za ní si seberte The Timeless Sands. Vyběhnete k obří hlavě a jděte vlevo. Počkejte, až vám průvodce otevře zavřenou bránu, a pak vložte soše Horuse přesýpací hodiny mezi ruce. Teď už jen vlezte obří hlavě do tlamy.

Burial Chambers

Uložte si hru a zatočte kolem. Otočte se a sjeďte z kopečka. Seberte The Hand Of Orion a rychle vyskočte z pasti. Proběhněte chodbami do místnosti s břity. Vložte hvězdu do slotu u vchodu a přeručkujte k druhému východu z místnosti. Ocitnete se u sarkofágu, ze kterého seberte Amulet Of Horus. Jděte za vytékající krví a v sousední místnosti odtlačte sochu na červenou kostku u jednoho ze sarkofágů. Poté vám kamera ukáže, kudy máte jít dál. Proběhněte do jeskyně a vyběhněte po schodech před chrámem. Vylezte po stěně a seberte si The Golden Serpent. Utečte před mumiemi a následně pak před pastí. Seskočte zpět do jeskyně a vyběhněte opět po schodech. Před místností se žebříkem odbočte vlevo a přeběhněte přes most. Po schodech se dostanete do podivné oválné místnosti, do které než vstoupíte, si hru rozhodně uložte. Přes kostky vpravo se dostaňte k páce v levé horní části a zatáhněte za ní. Otevře se brána, za kterou najdete páku, jejímž přehozením se celý ovál otočí o 90°. Sklouzněte z kopce dolů a spusťte se do díry v podlaze. Seberte The Hand Of Sirius a proběhněte chodbami do oválu. Přeskákejte do otvoru nalevo a zatáhněte za řetěz. Místnost se znovu otočí. Zdrhněte mumiím, vložte hvězdu do růžice a přes provaz se dostaňte až pro Scarab Talismanu. Odejděte

chodbou za podstavcem a utíkejte do jeskyně, kde v chrámu vložte talisman a hada na příslušná místa. Místnost se začne plnit pískem a ten vás vyveze až nahoru k dennímu světlu.

Valley Of The King

V této úrovni musíte nejprve pozabíjet průvodcovy poskoky (nedoporučuji používat explozivní střely, hra s vámi potom přestane kamarádit) a po animačce, kdy průvodce nastoupí do jeepu, najít klíčky, kterými nastartujete druhý jeep. Pouze jeďte po cestě za průvodcem až do další úrovně.

KV5

Pokračujte autem až k bráně, kde na chvíli auto opusťte. Vylezte na lešení vpravo, vyskočte na horní část lešení a po provaze se dostaňte k páce na protější stěně. Pověste se na ni, ta se pod vaší váhou sklopí a tím otevře bránu. Naskočte do auta a začněte znovu pronásledovat průvodce.

Temple Of Karnak

Jděte na západ a doběhněte k bazénku. Na schodech před ním, vylezte po kvádru a skočte na římsu za vámi. Sáhněte si do díry a z podstavce si seberte Canopic Jar 1. Jděte zpět k obelisku na nádvoří a jděte na sever. Spadněte do díry a projděte do místnosti, kterou vám před chvílí ukázal záběr z letící kamery. Přeručkujte k protější stěně, stiskněte tlačítko a vraťte se ke vchodu do místnosti. V otevřených dveřích na vás čeká další díra a po jejím prozkoumání se zasune sloup pod schody. Spadněte dírou po sloupu a vložte kanopu do díry v levé chodbě. Vylezte do otvoru u stropu, prolezte chodbami a nakonec si to zamiřte do místnosti před bazénkem, kde se otevřely dveře.

The Great Hypostyle Hall

Jděte na nádvoří a vydejte se do rozvalin na severu. Držte se stěny po vaší levé ruce a doběhněte až k propasti. Přeskočte ji a na otevřeném prostranství se vydejte do místnosti vpravo, odkud odjeďte po svahu.

Sacred Lake

Hupněte do vody a plavte doprava, k místu, kde se opalují dva aligátoři. Vylezte na pěšinu a utíkejte do místnosti s hořícími ohni. Jděte k tomu naproti dveřím a skočte do díry před ním. Skočte na tyč a z ní na další tyč. Z té pak skočte na kvádr, nad nímž vylezte do otvoru ve stěně. Prolezte až k řetězu a zatáhněte za něj. Vraťte se do místnosti s tyčemi a sklouzněte do vody. Od místa, kde vyplavete, je brána jen kousek, takže není žádný problém vplavat do zatopené místnosti a najít pod vodou páku. Po jejím vytáhnutí se otevře poklop a v něm pak otevřete dveře. Nadechněte se a proplavte až k zrcadlu, v jehož odrazu hledejte ukrytou díru ve stropě. Vlezte do díry, seberte si Canopic Jar 2 a vraťte se do hlavní místnosti s pákou.
K dokončení úrovně už jen proplavte otevřenou brankou a nechte se strhnout proudem.

Temple Of Karnak (podruhé)

Vylezte po kvádrech do místnosti, kde jste předtím umístili první kanopu a stejným způsobem vložte i druhou na své místo. Jděte k vodě, po které od teď můžete chodit, a přeběhněte k soše na protějšímu břehu. Vydejte se chodbou za jejími zády a doběhněte ke sloupu s klecí. Plavte dírou pod sloupem a zasuňte klec, z ní si potom vezměte Sun Goddes a Hypostyle Key. Stejně jako předtím se nyní dostaňte do The Great Hypostyle Hall.

The Great Hypostyle Hall (podruhé)

Jděte na otevřené prostranství za jámou, ze kterého jste se dostali do Sacred Lake a všimněte si otvoru v jednom z rohů. Prolezte jím a otevřete si dveře klíčem z klece. Dostaňte se na vyvýšeninu, kde leží světlice a skočte do patra jedné z místností. Na jeho druhém konci se chytněte žebříku a přeručkujte až k páce na stěně, za kterou zatáhněte. Znovu se chytněte a přeručkujte na plošinu, která se vám právě zpřístupnila. Vylezte na římsy a utíkejte sestřelit kouli ze sloupu. Skočte do díry, kterou udělala sestřelená koule, a utíkejte chodbou až nakonec. Zde vylezte po žebříku nahoru. Otočte kolem jednou po směru hodinových ručiček a pokračujte dál. Druhým kolem otočte dvakrát libovolným směrem a třetím jednou proti směru hodinových ručiček. Slezte po žebříku dolů a jděte do místnosti s modrou pyramidou na sloupu. Zatáhněte za řetěz, seberte Sun Disk a odejděte dírou v zemi za sloupem.

Sacred Lake (podruhé)

Skočte na ostrůvek se sloupy, zkombinujte Sun Godness a Sun Disk a vzniklý artefakt položte před malou špičku. Jděte prostředními dveřmi, vylezte na sloup a z něj se chytněte pilíře, po kterém přeručkujte do díry na jihu. Prolezte dírou nalevo, nebo napravo a skočte na kostky. Přeskočte na zešikmenou stěnu nalevo, spusťte se dolů a vyjděte na prostranství se sochami.

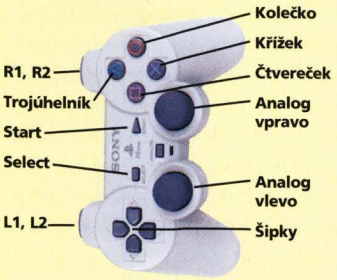
Tomb Of Semerkhet

Sklouzněte dolů a vyskočte na strop s úchyty. Brouci „Croftožrouti" už na vás nemůžou, tak můžete klidně přeručkovat do místnosti s tyčí. Sjeďte až dolů a rychle prošmátrejte všechny tři díry, než vás brouci sní zaživa. Vylezte po tyči o jedno patro nazpátek a projděte otevřenými dveřmi mezi vázami. Červený blok nalevo jsou ukryté dveře, které vás dovedou až k hrací ploše se šesti figurkami. Zatím si toho nevšímejte, seskočte dolů a dejte se vpravo, do místnosti se žebříkem, po kterém vylezte. Ocitnete se v místnosti s ohnivými pastmi, do kterých sáhněte v pořadí pravá a pak prostřední. Odsune se kostka napravo, za kterou se ukrývají další pasti. Zde postupujte v pořadí, první černá, prostřední oranžová, první oranžová a cestu pryč si uvolníte prostřední černou pastí. Po návratu do hlavní haly vylezte na zlatou konstrukci a z ní přeskočte na protější blok, na kterém vás čeká poslední past. Jejím deaktivováním se zruší i oheň chránící The Rules Of Senet, se kterým se vraťte do haly s hrou. Proběhněte kolem desky s kameny a vylezte po žebříku a vyhrajte hru (když prohrajete, následující postup bude jiný, ale zde ho nenajdete). Přeskákejte po kostkách se symbolem Ankhu a utíkejte až do místnosti se třemi zrcadly. Nevšímejte si jich a vylezte po tyči v zadní části místnosti. Dostanete se do místa, kde se opět setkáte s barevnými figurkami, které už jen odtlačte na jejich místo podle barvy.

Guardian Of Semerkhet

Skočte do díry a skrze pasti se dostaňte až do místnosti s mapou Gízi. Na stěně najděte otvor, ve kterém se udržíte, a prolezte do místnosti s čepelemi. Jděte ke kolu a pětkrát s ním otočte, tím se vysune brána a vy máte jen chvíli na to, abyste se k ní dostali a proskočili jí do další

OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Šipky » Ovládání postavy
Čtvereček » Skok
Kolečko » Otočka o 180°
Křížek » Akce
Trojúhelník » Tasení/schování zbraní

L1 » Rozhlížení se
R1 » Pomalá chůze/ úkroky
L2 » Skrčení
R2 » Sprint
SELECT » Inventář

části místnosti. Skočte k podstavci a přistupte k podstavci ze severu. Seberte Golden Vraeus a s ním se vraťte do místnosti s mapou. Vložte artefakt do trojhranu na stěně a z otevřené pyramidky si seberte Guardian Key, který použijte u poklopu u západní stěny. Sklouzněte se ze svahu dolů a jděte doprava, za zvukem ran. Vyřítí se na vás býk (nejde zabít, tak se nesnažte do něj vystřílet všechno, co máte) a vy na nic nečekejte a upalujte na druhý konec chodby, kde se odevzdaně postavte před zavřenými dveřmi. Býk je asi vůl, protože jeho inteligence stačí akorát na to, aby vám rozrazil dveře a umožnil tak průchod do další místnosti, kde vám určitě milerád zasune do sloupu kostku nalevo. Jejím zatlačením se otevře průchod, na jehož konci na vás čeká opět denní světlo.

Desert Railroad

Otevřete si pákou dveře a přeskočte na další vagón. Proběhněte jím a přes další vagóny se dostaňte až ke druhému vozu s plachtou. Spusťte se na okraj a přeručkujte na druhý konec. Skočte na poslední vůz a hledejte díru v levém boku, do které se pak spusťte. Seberte páčidlo, přehoďte s ním ovládání dveří a stejnou cestou, jakou jste přišli, se vraťte zpět. Znovu strčte páčidlo do díry a jděte se podívat na mašinfíru s topičem.

Alexandria

Utíkejte na náměstí s kašnou a vstupte do domku na západě. Vyběhněte po schodech a po animačce se vraťte ven (nezapomeňte si sebrat zaměřovač). Jděte nalevo a proběhněte okolo domků do další úrovně.

Coastal Ruins

Utíkejte na volné prostranství a jděte do domu napravo, kde rozstřelte bednění na domu nesoucí název „Egyptian Adventure". Utíkejte do místnosti s pyramidou a sklouzněte po svahu na plošinu, ze které musíte postřílet všechny terče naproti vám, jinak letíte na ostny. Až se vám povede atrakci přežít a překonat, seberte si Token a vyjděte nad pyramidou po schodech do chodby, kde rozstřelte další zátaras. Obdarujte fakíra mincí a vylezte po kouzelném provaze do dalšího patra. Seberte si Broken handle a páčidlem vydloubněte ze stěny Wall Hook. Zkombinujte je dohromady, od fakíra se dejte chodbou vpravo a prodlouženým hákem si stáhněte v kleci klíče z háku. Seberte Gate Key. Vraťte se zpět na ulici a jděte dál po cestě, až do místnosti s vodou. Skočte do otvoru, pak vylezte po žebříku a vyjděte u zřícenin. Jděte kousek rovně a pak doprava. Po vaší pravé ruce uvidíte budovu, do které se dostaňte, zbavte se kostějů a vyskákejte k bráně, kterou otevřete klíčem.

Catacombs

Nyní bude následovat trocha přebíhání mezi katakombami a pobřežními ruinami. Dojděte ke kameni, znázorňujícím dětskou tvář, a stiskněte jej. Vyjděte ven a slezte do díry pod balvanem. Na schodech si seberte louč a opatrně jí zapalte v hořícím koši. S ní zapalte provaz a počkejte, až šutr slítne. Vylezte do díry u provazu a bránou, kterou otevřete páčidlem, projděte k sloupu, který přetáhněte na hnědý čtverec. Jděte zpět k dětské tváři a vytáhněte sloup do předchozí místnosti. Otevře se cesta dál. Utíkejte dovnitř, zahněte vpravo a pak stále rovně, dokud duch nezmizí. Jděte zpět a slezte po tyči dolů. Přejeďte k provazům, po kterých přeskákejte až do otvoru na protější stěně. Slezte dolů a jděte do velké místnosti. Napravo vlezte do díry a utíkejte až k bazénku. Vyběhněte po schodech a přeskákejte k nejbližší páce. Po jejím přehození se vysunou bloky, po kterých se dostanete k oblouku, přes který přeručkujte. Přehoďte další páku a skočte do vody. Doplavte do místnosti s křížem, kde se duch zničí. Vylezte z vody a přeskákejte přes nově vysunuté bloky do výklenku a po okraji stěny přeručkujte až do místnosti s trojzubcem. Seberte ho a žebříkem vlevo vylezte k dalšímu trojzubci. Po jeho sebrání vylezte po tyči až na nahoru a utíkejte chodbou až do místnosti, do které jste se dostali posunutím sloupu. Sklouzněte po tyči dolů a utíkejte na kraj plošiny, odkud skočte na žebřík napravo. Slezte po žebříku a utíkejte na druhou stranu místnosti, kde vylezte na stěně do chodby. Na první odbočce se dejte vlevo, oběhněte blok a vylezte po žebříku. Přeskákejte přes celou místnost k dalšímu žebříku, po kterém se dostanete ke třetímu trojzubci. Po plošinách v tomto patře se dostaňte k lanu, ze kterého se dostaňte po tyči do nejvyšší části místnosti. Utíkejte po cestě a dopracujte se ke čtvrtému trojzubci. Odtud odejděte po duhově zbarveném žebříku. Proběhněte lokací Coastal Ruins a Catacombs do místa, kam jste slezli po

přeskoku po lanech a vyběhněte po schodech.

Temple Of Poseidon

Utíkejte po schodech až ke kříži, u kterého sestupte dolů. Vlezte do koryta vpravo a sledujte ho až k soše Poseidona, kterého obdarujte trojzubcem. Vraťte se zpět do hlavní místnosti, jděte vpravo a opatrně se vytáhněte do modře osvětlené díry. Nasaďte další trojzubec a jděte zpět do centrální místnosti. Proběhněte korytem v jižní stěně a na jeho konci vylezte po tyči. Nasaďte Poseidonovi trojzubec a z hlavní místnosti zamiřte do k poslednímu Poseidonovi. Po nasazení čtvrtého trojzubce se naplní jáma ve velké místnosti vodou a podvodními tunely proplavete až do hrobky. Vyběhněte po schodech a rozbijte vázy po obou stranách místnosti a jděte si sebrat Left Gauntlet z rakve. Otevřenými dveřmi se dostanete k díře u stropu, která vás zavede až do ztracené knihovny.

The Lost Library

Jděte do místnosti s dveřmi a vstupte do prostředních dveří po levé straně. Překonejte všechny pasti a nakonec vylezte po tyči do místnosti, kde se na vás vyřítí chlápek s kamenem v brnění. Po jeho likvidaci si páčidlem vyloupněte hvězdu a vylezte po sloupu nalevo. Spouštějte se dírami až do místnosti s jezdcem na koni. Až se vám ho podaří zabít, zůstane po něm na zemi drahokam (Horseman's Gem). Vraťte se zpět do místnosti s trubkami a vložte drahokam do díry u zavřené brány. Zatáhněte za řetěz a vraťte se k místu, kde jste získali první hvězdu. Proběhněte chodbou s řetězy, otevřete poklop v zemi a proplavte až do místnosti se dvěma hvězdami. Jděte zpět do místnosti se dveřmi. Jděte do protějších levých dveří a vložte všechny hvězdy do jejich děr. Vytáhněte kamenné glóby a umístěte je v pořadí modrý (na střed), šedý, zelený, oranžový a žlutý. Po správném poskládání se otevřou dveře, kterými se dostanete do místnosti se sedmi kameny, na kterých jsou obtočeni hadi. Od prvního hada jděte proti směru hodinových ručiček a u každého kamene stáhněte páku dolů. Následně se vysunou kostky, po kterých se dostanete k bazénu, kde utopte ohnivého ducha a pokračujte z knihovny na balkón. Utíkejte vlevo do posledních dveří a po zničení dalšího ohniváka si seberte Pharos Pillar. Vyjděte ven a přejděte do druhých dveří na kraji (prostřední prozatím vynecháme). Sklouzněte do sálu a rychle utečte před koulí na schod po vaší levé ruce. Jděte na rampu, po které se koule na vás kutálela, a z ní skočte na páku, která vám vysune další kostku. Z ní skočte do díry ve stěně a pak přeskočte na obří hlavu. Zatáhněte za tyč na hlavě. Spusťte se do tlamy a vyšplhejte po tyči do místnosti, kde zapalte pochodeň ležící na zemi. Utíkejte k dřevěné podlaze a hoďte na ní pochodeň. Skočte dolů, seberte si ze země svitek (Music Scroll). Vyjděte do centrální místnosti a jděte zpět do patra, kde na balkóně otevřete dveře vedle těch, kterými jste předtím na balkón přišli. Na stolek položte noty a po zatáhnutí za řetěz v tajné chodbě můžete odejít velkými modrými dveřmi.

Hall Of Demetrius

Seběhněte do haly a vydejte se do patra schody napravo, seberte si Pharos Knot, skočte dolů a vyběhněte po schodech nalevo. Po krátkém rozhovoru se vraťte zpět na balkón a posuňte lampu směrem k regálům.

Coastal Ruins (podruhé)

Seberte si brýle, ležící mezi sloupy a vylezte na ven, na volné prostranství. Jděte do vody a plavte směrem na severozápad. Po pravé ruce budete míjet otvor do podzemí, kterým proplavte až do další úrovně.

Pharos, Temple Of Isis

Vynořte se na hladinu a zbavte se kladivouna. Vraťte se pod hladinu a vplavte do chodby nalevo od zavřené brány. Umístěte Pharos Knot, najděte volné další místo, kam vložte Pharos Pillar. Plavte ke dnu a vyplavte v místnosti s další vodní nádrží. Doplavte ke čtyřem dveřím a otevřete ty napravo. Po vylezení z vody jděte po schodišti vlevo a v rohu místnosti si vyloupněte brouka. Seskočte z kamene a utíkejte na vysunutý blok u zdi. Z něj vylezte ke tlačítku, které stiskněte a ten samý postup opakujte i u druhého brouka. Spusťte se do díry před sochou a seskočte ze sloupu. Utíkejte k sešikmené plošině, ze které přeskočte k podstavci s klíčem (Winding key). Jděte zpět do místnosti se schodišti a vydejte se prostředním k černé pyramidě. Ve třech chodbách si vyloupejte brouky a jděte zpět do místnosti s bazénkem, kterou opusťte pravým schodištěm.

Cleopatra's Palace

Jděte okolo fontánky do protějšího domu a vyběhněte do patra. Otevřete si desku, sloužící jako dveře a proběhněte až k díře v zemi. Zde na vás čeká čtvrtý brouk, se kterým se vraťte do předchozí úrovně. Vložte brouky do pyramidy a vezměte si mechanického skaraba. Jděte zpět do Kleopatřina paláce. Vstupte do domu a projděte až k nakreslenému skarabovi na zemi. Klíčkem natáhněte mechanického skaraba a nechte ho přeběhnout přes pasti. Utíkejte za ním a vezměte si ho zpět do inventáře. Běžte doleva a ze sarkofágu si seberte Right Gauntlet. Na dalším rozcestí se dejte vpravo a znovu použijte skaraba. Doběhněte do velké místnosti a pákou na stěně si otevřete vrata. Vylezte na blok poblíž a z něj skočte na kraj stěny, po kterém přeručkujte vpravo a dostanete se k sarkofágu s Right Greave. V malé místnosti, kousek od páky na stěně, si seberte Pharos Knot a použijte ho na otevření brány. Skočte si pro lékárničku a sejměte ptáka (odraz Lary má váš život). Vyskákejte až ke stropu a z plošiny uprostřed místnosti skočte na páky na sloupech. Seberte si Ornate Handle, Hathor Effigy a zkombinované je položte na sloupek u prostředních dveří. Sejměte dva Goauldy a ze sarkofágů, odkud vyběhli, seberte druhý Greave a štít. Nakonec skočte do díry před trůnem.

City Of The Dead

Jeďte až k místu, kde jsou zátarasy kolem jámy, a sesedněte z motorky. Kousek dál na východ najděte ve stěně díru a prolezte do sklepa, kde zatáhněte za páku. Vylezte ven a oběhněte dům. Uvnitř odtáhněte mrtvolu z mříže a vraťte se k motorce. Spadněte do jámy ohraničené zátarasy a projeďte na druhý konec. Skočte do vody a jděte do místnosti s mrtvolou, které seberte zaměřovač. Nalevo od mrtvoly vyskočte do spáry ve stěně a přeručkujte

do výklenku, ze kterého rozstřelte modrou kouli. Utíkejte do kopce, ze kterého se sklouznete do vody. Vyplavte nedaleko mrtvoly a vraťte se do místnosti s vodou. Přehoďte páku a nově otevřenými dveřmi se dostaňte až k místu, kde jste začínali. Nespouštějte se na zem, ale přeručkujte doprava, kde se můžete postavit a skočit na páku na protější stěně. Vraťte se pro motorku a projeďte otevřenou bránou. Vyjeďte po schodech nahoru a přeskočte z rampy do otvoru v protější stěně. Přehoďte páku a vyjeďte na schodiště. Jeďte ke skokánku, ale dírou ve zdi vyjeďte k domu s pákou, kterou znovu přehoďte. Vyskočte do průlezu nad mříží a přehoďte další páku. Vraťte se zpět na červené schodiště. Vyjeďte o jedno patro a po hnědé bedně se dostaňte na střechu s kulometem. Proběhněte na její druhou polovinu a na protější střeše zničte střelou do nádrže kulomety. Na střeše za kulomety otevřete pákou bránu, skrze kterou projeďte na motorce do další úrovně.

Chambers Of Tulun

Sesedněte z motorky a dole na ulici sejměte dva syčáky. Motorku si přeparkujte blíže ke dveřím a proběhněte halou na druhý konec a najděte opancéřovaného strážce. Nalákejte ho zpět do velké místnosti a u východu vyskočte na kostku. Z ní přeskočte do výklenku a odtud spárou ve stěně až ke sloupu, po kterém přelezte na druhou stranu. Teď už jen doběhněte k páce, ale ještě než jí přehodíte, tak si prohlédněte cestu, kterou se dostanete k provazu. Po přehození páky bude strážce uvězněn, ale ne na pořád, proto se po provaze zhoupněte do prostoru nad vchodem. Dírou v podlaze se dostanete k motorce, kterou pak objeďte dům, přeskočte propast a na konci cesty z ní sesedněte. Rychle utíkejte rovně, dokud nenarazíte na kolo, které čtyřikrát otočte. Skočte do otevřeného vchodu a vylezte po žebříku do další úrovně.

Citadel Gate

Prohoďte pár slov s vojákem a pokračujte v cestě. Draka si nevšímejte a utíkejte pořád dál, dokud nebudete

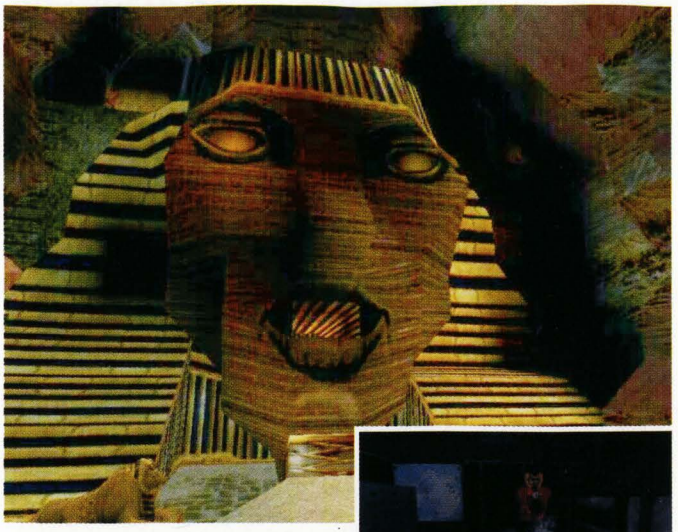
z dosahu střel. Proběhněte pasáží s červeným světlem a přeskočte vyvýšeninu vpravo. Přelezte zeď a slezte k sarkofágům a třem pákám, z nichž přehoďte tu prostřední. Otevřou se dvířka kousek nad zemí, ve kterých najdete další páku. Seskočte dolů a přehoďte levou a pak pravou páku. Ve vzdálenější díře použijte páčidlo jako páku a otevřete si dveře v sousední kobce. Rychle tam proběhněte a přehoďte poslední páku. Otevřenými dveřmi proběhněte až na konec chodby. Přeskočte na provaz a z něj na protější dům, kde přistaňte na střížce. Po balkóncích přeskákejte až do domu, ve kterém svítí červené světlo, a proběhněte na druhý konec chodby. Propast přeskočte směrem doprava a prohledejte oblast kolem převráceného auta. Po sebrání Nitrous Oxide Cannister se můžete vrátit zpět do minulé úrovně a z ní odjet motorkou na sever.

Trenches

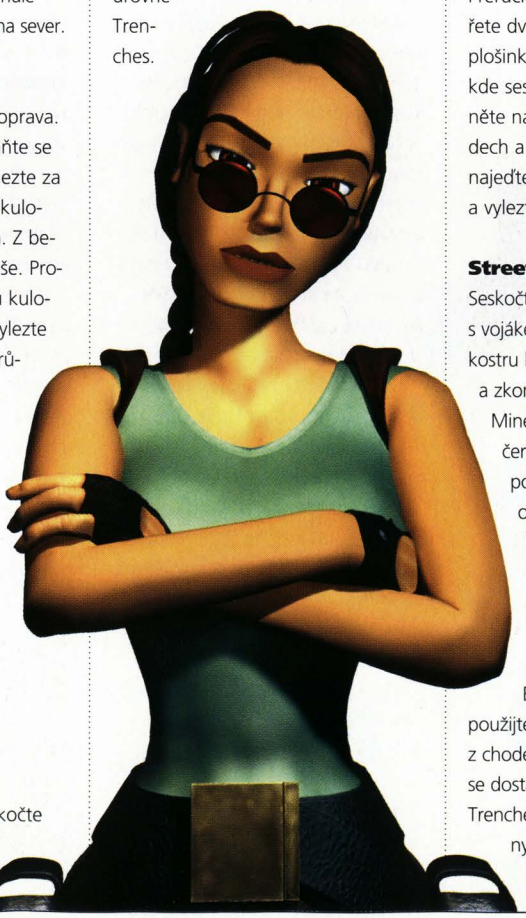
Slezte z motorky a utíkejte doprava. Proběhněte domkem a dostaňte se až ke kulometu. Skrčený prolezte za bednami a ze zákrytu střelte kulometu do nádržky s benzínem. Z beden přeskočte do díry ve střeše. Prolezte dírou a sejměte ze zadu kulomet. Prolete dírou zpátky a vylezte na otevřeném prostranství. Průlezem vpravo se dostanete k chlápkovy, který vám po sobě zanechá kartu. Vraťte se zpět a přeručkujte propast k jeepu převrácenému na bok. Pohrabte se páčidlem v motoru a získanou věc zkombinujte s lahví. Vzniklou věc připojte k motorce a vraťte se do minulé úrovně.

Chambers Of Tulun (podruhé)

Jeďte vlevo a ze schodů přeskočte do výklenku (musíte přimáčknout sprint). Se-



sedněte a utíkejte do skladiště, kde najděte pochodeň. Z místnosti, kam jste sklouzli, utíkejte z kopce dolů a vykopněte jedny dveře. Zapalte pochodeň a vraťte se do skladiště. Pohrajte si s pochodní u požárního čidla a jděte přehodit páku do nově zpřístupněné místnosti. V místnosti, kde jste sebrali pochodeň skočte do její druhé části, rozstřelte bedny a zámek a seberte si klíček (Roof Key). S motorkou se vraťte zpět do úrovně Trenches.



Trenches (podruhé)

Vyjeďte kopec a před schody vpravo slezte z motorky. Na schodech vyskočte na plácek vpravo a stáhněte poklop pod stříškou. Prolezte až k římse, kde je kámen, který rozstřelte, a pokračujte ručkováním dál. Přeručkujte na protější dům a otevřete dveře klíčkem. Přeskočte na plošinku a přeručkujte do chodby, kde sestřelte červený terčík. Nasedněte na motorku, vyjeďte po schodech a přeskočte propast (na schody najeďte s nitrem). Opusťte motorku a vylezte po žebříku.

Street Bazar

Seskočte do místnosti a po rozhovoru s vojákem si seberte kliku (handle), kostru heveru (Car-Jack Body) a zkombinujte je. Nezapomeňte na Mine Detonator Body. Stiskněte červené tlačítko u dveří, vylezte po žebříku, izolovanou bednu odtlačte na místo, kam dopadá blesk, a z mostu přeskočte na žebřík a přeručkujte vlevo. Skočte do díry. Mrtvole seberte Mine Position Data a zkombinujte je s Detonator Body. Vyběhne býk, kterého použijte pro zasunutí beden do jedné z chodeb. Utíkejte na balkón a odtud se dostanete dírou ve zdi zpět do Trenches. Stejně jako s motorkou se nyní dostaňte do Street Bazar pěšky. Ve Street Bazar

vyjděte na ulici a proběhněte ji na druhý konec, kde zahněte k zátarasu. Na chvíli zase budeme v Trenches. Odpalte miny detonátorem a stiskněte na stěně červené tlačítko. Otevřou se dveře k motorce a s ní odjeďte přes zátaras kousek od minového pole. Nyní se nacházíte v úrovni Citadel Gate. S turbem přeskočte minové pole a dojeďte ke zraněnému vojákovi.

Citadel

Jděte do místnosti s kašnou a zahněte vlevo. V další místnosti najděte schody, louč a zapalte ji. S ní zapalte v předchozí místnosti provaz a jděte k zavřené bráně, kde spadněte do jámy. Proběhněte do veliké haly a skočte na římsu nalevo. Postupným ručkováním a spouštěním se se dostaňte do výklenku nad vodou a prolezte do zatopené místnůstky. Z té vylezte druhým otvorem a hned skočte saltem z první plošiny na druhou a z té na stěnu, kde se chytněte ve spáře. Přeručkujte do otvoru, přeskočte na schodiště a prostřílejte se až k páce, jejímž přehozením vypnete oheň. Spusťte se dírou poblíž a seběhněte po schodech do místnosti se sloupky. Posuňte je na jejich místa (orientujte se podle písmen na nich a kompasu). Po správném seřazení se otevřou zbývající dveře. Odejděte dveřmi na západě a na konci skočte do vody. Plavte na jih a v místnosti na konci stáhněte páku. Plavte zpět a pokračujte rovně, dokud nedoplavete do další místnosti, kde vylezte z vody. Utíkejte do místnosti se sloupky a v místnosti na východě přehoďte páku. Vraťte se zpět do vody a v nezatopené chodbě přehoďte další páku. Po vypuštění vody jděte zatáhnout za tyč a odejděte otevřenými dveřmi. Prolezte průlezem a vyběhněte k zátarasu na lešení. Počkejte, až se dobelhají rytíři a zátaras zničí, pak už jen utíkejte, dokud nenarazíte na Van Croye.

The Sphinx Complex

Utíkejte k velikým vratům a zabijte hlídače. Seberte klíč a odemkněte si branku na straně. Přehoďte obě páky a vyjděte další brankou. Otočte se napravo a přeskákejte obě propasti. Vykopněte dveře a odsuňte regál. Prolezte ventilací do garáže, všechno rozstřílejte a z jedné z beden vám vypadne Metal Blade. Stiskněte tlačítko u vrat a přeskočte propast nalevo. Přeskočte další dvě propasti a z rozbité bedny si seberte násadu a zkombinujte ji se lžící. Vraťte se o jednu propast nazpět a před náhrobkem vykopejte díru.

Underneath The Sphinx

Utíkejte do hlavní místnosti a vyprovokujte býka, aby vás pronásledoval. Naveďte ho do klece a pákou ji zavřete. Ten samý postup použijte i na druhého býka. Seberte si pergamen u kostry a porovnejte ho se znaky u hlavy. Znaky jsou písmena **I**, **Q**, **U**. Jako první zadejte kombinaci **U**, **I**, **Q**. Vejděte do otevřených dveří, přeskočte propasti a brýlemi si posviťte na jednotlivé kombinace tlačítek v dírách u stropu. Vraťte se k tlačítkům a zadejte červenou kombinaci (**UQI**).

Otevře se další brána, ve které je další jáma, kterou přeskočte a vlezte do díry po vaší levé ruce. Zabočte dvakrát vlevo a seberte si Stone of Maar. Vylezte z chodeb a vlezte do dalšího komplexu chodeb u propasti. Zde najděte páku, která vám uvolní východ z lokace. U tváří namačkejte kombinaci fialové barvy (**QUI**).

Další bránou se dostanete k jámě, za kterou na vás čeká další zkouška zdatnosti, v podobě mnoha podvodních chodeb. Skočte do vody a plavte ke dnu. Dejte se na jih, zatočte na východ a pak už jen plavte na jih, dokud se nevynoříte v místnosti s pákou. Po jejím stlačení plavte na sever, pak na západ a na konci tunelu se vynořte u další páky. Plavte na východ, dvakrát nahoru a pak se konečně nadechněte. Na rozcestí se dejte na východ a pak dvakrát na jih. Odtud už pak plavte na západ a nahoru k páce. Cestou na východ, na sever, pak nahoru a na západ se dostanete na rozcestí u centrální místnosti, kde se nadechněte a znovu se vydejte na cestu. Plavte na sever, poté na východ a vynořte se u páky. Vaše poslední cesta bude dolů, na východ a nahoru. Seberte si Stone of Atum a přehoďte páku, která otevře mříž vedoucí z této lokace. Vraťte se k tlačítkům u tváře a stiskněte kombinaci červené barvy (**UQI**).

Opět přeskočte propast a v hale s vodním příkopem sáhněte do všech děr a přehoďte páku. Na ostrůvku si seberte Stone of Khepri a vraťte se stejnou cestou zpět k tlačítkům. Jako poslední kombinaci zadejte modrou (**IQU**).

Čeká vás cesta pro poslední kámen. Za propastí si prohlédněte symboly a z písmene **F** vytáhněte Stone of Re. Písmeno **V** vám uvolní cestu zpět do sálu s býky. Dojděte do místnosti s barevnými výklenky a vložte do nich klíče. Projděte bránou a přeručkujte do místnosti s padajícím stropem. Rychle seberte čtyři sošky a utíkejte dál. Vyhněte se sklapovacím pastím a pokračujte až do další úrovně.

Menkaure's Pyramid

Vyskočte na plošinu na severu a otevřete poklop. Utíkejte na první křižovatku a přeskočte propast po pravé straně. Dostaňte se až k pyramidě, od které přeskočte až k domku, kde škorpion zabije hlídače. Seberte si klíče a přeručkujte nad propastí zpět k pyramidě. Vyskákejte ke dveřím, odemkněte je a vstupte dovnitř.

Inside Menkaure's Pyramid

Proběhněte pasti a seběhněte schody do půlky. Sestřelte hvězdu nad schody, zabijte mumie a pak skočte do sarkofágu uprostřed místnosti. Skočte na lano a přehoupněte se za bodáky. Jděte pravou chodbou a za jámou s pastmi stáhněte dolů páku. Vraťte se na rozcestí a jděte levou cestou. Ze stěny v sále si vyloupněte hvězdu a jděte zpět ke schodům. Napravo od nich se otevřela další chodba, do které vstupte a po sklouznutí se proplazte první chodbou. Utíkejte do kopce, stáhněte poklop a vylezte na denní světlo. Utíkejte na jih a na pyramidě vlevo stiskněte tlačítko. Vyšplhejte se do špičky sousední pyramidy. Opatrně slezte až dolů a přeskákejte díry s bodáky až na konec. Zatáhněte za řetěz a přeskočte poslední díru. Přeručkujte po mostě a vejděte na klouzačku. Přeskočte past a po dopadu na zem se vydejte do kopce. Na chvíli budete v úrovni The Sphinx Komplex. Vylezte z díry a jděte vpravo. Přeskočte první půlku propasti a vylezte u železných dveří, které pak odemkněte klíči o strážném.

The Mastabas

Utíkejte doleva k benzínce a seberte si kanystr. Jděte kousek nazpět a prozkoumejte zdi domů. Na jedné budou zavřené dveře. Vykopněte je a v místnosti zvedněte poklop. Utíkejte na rozcestí a dejte se vlevo. Rozstřelte drahokamy u lvů v tlamách a seberte si prázdný měch na vodu. Vraťte se na rozcestí a pokračujte až na povrch. Doběhněte k jámám a přeskočte tu napravo. Rozstřelte zátaras a dalším poklopem v zemi se spusťte do podzemí. Na křižovatce se vydejte nejdříve vpravo k tygrům, pro měch s pískem a pak se vraťte zpět na rozcestí. Druhou chodbou se dostanete až ven. Přeskočte propasti směrem doprava a otevřete další vchod do podzemí. Utíkejte k rozcestí, nejdříve si jděte chodbou vpravo pro pochodeň a pak cestou vlevo zastřílet na tygří tlamy. V místnosti s váhami vysypte váhu s jednou čárkou, naplňte měch vodou a tu vylijte na levou váhu. Kanystr položte na prostřední váhu a pochodní zapalte hořlavinu. V komnatě nalevo si vyloupněte hvězdu a běžte do protějšího sálu poškádlit další lvy. Utíkejte ven a přeskákejte propast k dalším dveřím a vchodu do podzemí. Jděte do domku, proběhněte podzemím a na druhém konci rozstřelte zátaras. V domku sejděte do podzemí a jděte na T křižovatku. Zahněte vlevo a dojděte do místnosti s tygřími hlavami. V následující místnosti přehoďte páku u opice vpravo. Objeví se živá opice, ale NEZABÍJEJTE ji. Počkejte, až vám otevře dveře k další hvězdě a dalšími dveřmi utíkejte až do další úrovně.

The Great Pyramid

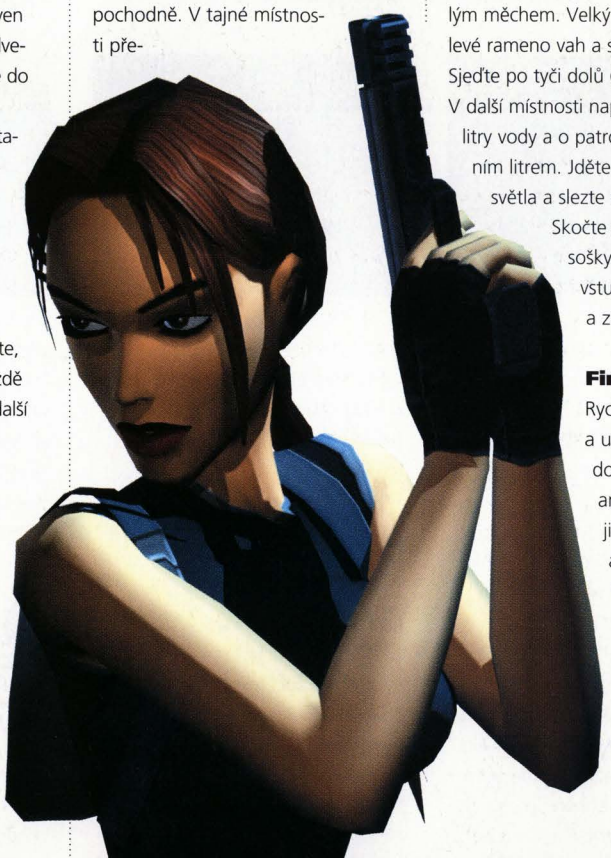
Projděte chodbami a vylezte ven. U jámy přeskočte k domku vlevo. Utíkejte až k pyramidě, kam skočte na krajní plošinku. Nyní vás čeká cesta po pyramidě zpestřená padajícím kamením. Vaším cílem je oblast na západě, kam se dostanete nejdříve cestou na západ, kousek výš po pyramidě a pak na východ do míst, kde leží lékárnička. Potom už jen jděte severozápadním směrem, dokud se nedostanete na klouzačku, která vás odveze až na pevnou zem.

Khufu's Queens Pyramids

Jděte k propasti a přeskočte na plošinku, ze které skočte do uličky ke škorpiónovi. Přeskočte na protější stranu propasti a na ní vyskočte na nejvyšší blok. Z něj pak skočte na další kostku na severu. Ještě jednou skočte na sever a pak na západ. Dostaňte se do uličky s dalším škorpiónem a odtlačte kámen co nejdál. Otevřou se tajné dveře do pyramidy. Otevřete poklop v zemi a slezte po žebříku. Jděte do bludiště a na každé křižovatce odbočujte vpravo. Dojdete do místnosti s velkou hvězdou. Vyloupněte si čtvrtou hvězdu a vraťte se zpět před pyramidu. Přeskočte přes propast na druhou pyramidu. Vyškrábejte se až ke vchodu a odemkněte si klíči od strážného.

Inside The Great Pyramid

Utíkejte chodbou dolů a za propastí zahněte vpravo. Vyběhněte do další místnosti, kde proskočte mezi šoupajícími se kameny. Seberte si pochodeň, zapalte ji a s ní i ostatní pochodně. V tajné místnosti přehoďte páku a vraťte se do předešlé pasáže. Vyběhněte po krajnici do tajné místnosti. Vložte všechny hvězdy na místo a zatáhněte za páku. Vraťte se o patro níž a na východní stěně přehoďte páku. Utíkejte zpět na hlavní cestu a přeskákejte až do místnosti s modrým paprskem. Do něj pak sestupte.



Temple Of Horus

Jděte si sebrat měch a naplňte ho vodou. Nyní ho zkombinujte s malým měchem. Velký měch položte na levé rameno vah a skočte do díry. Sjeďte po tyči dolů (pozor na nože). V další místnosti naplňte vázu čtyřmi litry vody a o patro níže dolijte jedním litrem. Jděte do modrého světla a slezte dolů o dvě patra. Skočte do vody, položte sošky na podstavce, vstupte do světla a zase z něj vyjděte.

Finální souboj

Rychle se otočte a utíkejte se schovat do vody. Najděte amulet a plavte na jih. Vylezte z vody a najděte páku. Ten samý postup opakujte na severu. Vraťte se na jih a přeskákejte zpět do pyramidy.

Lukáš Kolínský

Resident Evil 3: Nemesis

INFO

■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Capcom ■ **RECENZE:** PSM 23 - 10/10

Fantastický survival horor, možná vůbec nejlepší na PSone. Kombinace akce, adventury a atmosféry plné strachu s vámi udělá divy.

Zápasíte s armádami oživlých mrtvol? Hlavu vzhůru, pomoc přichází ruku v ruce s první částí dvoudílného návodu ke královně hororových her, ve které jde o holý život.

1-1

1-2

1-3

1-4

1-5

1 - ULICE

Až tlusťoch na začátku hry skončí svůj proslov (1-1 až 1-3), popadněte sprej označený F-Aid (první pomoc) a náboje do ručnice a vyběhněte po schodech do horní (SAVE) místnosti, kde najděte Warehouse Key (klíč od skladiště). Nezapomeňte si zaběhnout do odlehlého kabinetu pro střelný prach (1-4, 1-5). Odemkněte dveře dolů, projděte chodbou a jedinými dveřmi, které uvidíte, se vydejte dál. Vyjděte dveřmi nalevo a utíkejte přímo k dřevěné podlaze, kde se ze dveří nalevo vyřítí otrhaní týpci (1-6 až 1-8). Zabijte zombie a pusťte se po schodech dolů, kde získáte od mrtvého muže olej na svícení a kulovnici. Potom se vraťte zpět do chodby. Zahněte do průchodu napravo, cestou sbírejte bylinky a projděte dveřmi na konci. Tady se budete muset utkat s několika zombíky. Až je všechny pobijete, zjistíte, že dveře do baru jsou zamčené zevnitř. Vydejte se tedy doleva a vyšplhejte na bedny, které blokují nouzový východ. Na zdi uvidíte první mapu. Seberte ji, vyjděte po schodech a posbírejte byliny. Vraťte se zpět dolů, zabijte zombie, kteří se vrhli na svého kumpána, a vejděte do dveří. Utíkejte rovně a pak dolů po schodech napravo, kde uvidíte Brada, jak si to rozdává se třemi zombíky. Zabijte dva zbývající otrhance a následujte Brada do baru, kde vás čeká video sekvence.

Seberte Zippo zapalovač, nalijte do něj olej a vydejte se zpátky na místo, kde jste zastřelili párek zombíků. Nahoře na schodech zahněte doprava, pusťte se únikovou chodbou a vejděte do dveří na konci. Utíkejte rovně a uvidíte bandu zombíků, kteří se snaží dostat skrz kovovou bránu. Podívejte se na dveře a brána povolí a banda jí projde. Vy však zůstaňte v povzdálí a střelte do červeného sudu, který explodue. A máme vymalováno. Natrhejte byliny a použijte Zippo na olejem nasáklý provaz a dostanete se do další oblasti. Proběhněte kolem ohně. Pekelné psy ignorujte, ale světla blikajícího na zdi si všimněte. Brzy se sem totiž budete muset vrátit. Pokračujte chodbou dál a vejděte do (SAVE) místnosti po vaší levici. Seberte z police střelný prach a hru si uložte. Nemesis čeká. Vydejte se bránou na sever a utíkejte na policejní stanici.

1-6

1-7

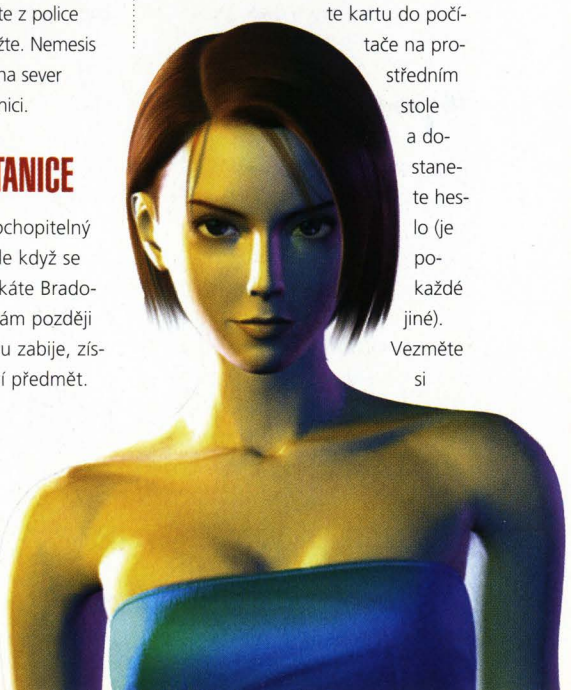
1-8

2 - POLICEJNÍ STANICE

A máme tu Nemesis. Pochopitelný a omluvitelný je útěk, ale když se rozhodnete bojovat, získáte Bradovu kartu STARS, která vám později ušetří čas. A když příšeru zabije, získáte navíc také speciální předmět.

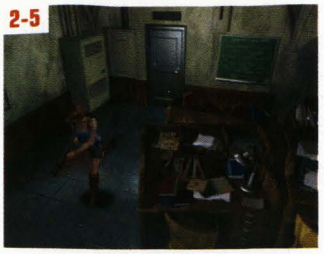
MOŽNOST 1 - ZŮSTAT A BOJOVAT

Máte-li tohoto borce porazit, bude vás to stát spoustu munice, ale vyplatí se to (2-1, 2-2). Když vám bude připadat, že se potřebujete trochu uzdravit, můžete se vždycky vrátit dveřmi, kterými jste vešli, a Nemesis tu najdete i po návratu. Až ho doděláte, prohledejte Bradovo tělo a vezměte si jeho STARS kartu. Na policejní stanici dejte kartu do počítače na prostředním stole a dostanete heslo (je pokaždé jiné). Vezměte si



2-2

2-5



2-3

z policejní stanice mapu, běžte do kanceláře v rohu a seberte zprávu Marvina Branagha. Vezměte si náboje a odejděte dveřmi v protější stěně. Zkontrolujte blikající červené světlo a seberte modrý drahokam (2-3, 2-4), pak zkontrolujte světlo blikající na druhé straně místnosti. Napište heslo, které jste získali z hlavního počítače, a seberte Emblem key.

MOŽNOST 2 - ÚTĚK

Až Jill uteče na policejní stanici, seberte z prostředního stolu byliny a mapu a zmizte jedinými odemčenými dveřmi. Vejděte do dveří na konci místnosti, zkontrolujte první světlo na trezoru a vezměte si modrý drahokam. Místnost opusťte druhými dveřmi, jděte dál chodbou a vejděte do třídy. Na stole najdete kartu STARS. Seberte ji a použijte na počítač v hlavní místnosti, abyste získali heslo. Až tak učiníte, vraťte se do místnosti, kde se schraňují důkazy a zkontrolujte druhé světlo. Napište heslo, které jste získali z počítače, a seberte Emblem key. Teď se vydejte po schodech (dávejte pozor na zombie) a dostaňte se do kanceláře STARS. V místnosti najdete zbraň a na stole paklíč. Oba předměty seberte. Při východu z místnosti se přehraje další video sekvence. Až rádio ztichne, jděte po schodech dolů, dokud se neobjeví Nemesis. Utíkejte dveřmi pryč (2-5). Kteroukoliv cestou se dostaňte ven a pak skrz bránu.

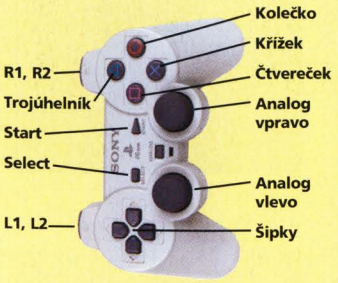
3 - NÁVRAT DO ULIC

Běžte po ulici, kolem ohně a otevřete paklíčem bránu. Utíkejte dál a prohledejte tělo na druhém rohu. Najdete nějakou munici a Mercenary's Diary (vojákův deník).

Vejděte do dveří na konci pasáže a zahněte doprava. Vidíte tu hasičskou stříkačku? Budete ji potřebovat později. Utíkejte pasáží, sbírejte potřebné rostliny a pak projděte bránou.

Pojděte kolem tří psů a prohledejte tělo na druhém konci. Dva psi čekají na parkovišti za dalšími dveřmi. Zlikvidujte je a z auta naproti vám seberte jiskřící Power Cable.

OVLADANI



CO JE CO

Šipky » Ovládání postavy
Čtvereček » Běh
Křížek » Akce
Trojúhelník » Inventář

L1 » Změna cíle
R1 » Bojový režim
L2 » Mapa
START » Pauza

Zahněte do (SAVE) místnosti po pravici, seberte munici a vypadněte druhými dveřmi. Vyhněte se psům na ulici a vejděte do dalších dveří, kde najdete Downtown Map (mapa centra). Pak běžte rovně. Uvidíte mrtvolu a poprvé se setkáte s Drain Deimos (3-1 až 3-3). Zneškodněte je několika výstřely z brokovnice nebo do nich napumpujte sedm až osm kulek z ručnice. Prohledejte mrtvolu a najděte výtah, který vám není k ničemu, protože nemá baterii.

Vydejte se k severnímu východu, k němuž vede několik schůdků a pak na ulici.

4 - CARLOS

Tady vás čeká setkání s tajemným mužem jménem Carlos. Můžete se s ním setkat buď v restauraci, nebo v kanceláři novin.

ROZHODNUTÍ 1 - RESTAURACE

Cesta napravo vede k restauraci. (4-1, 4-2) Poohlédněte se po nějakých dobrotách a pak se vydejte levou uličkou dolů do kuchyně. Nalevo uvidíte vchod do podzemního tunelu. Na malou skříňku použijte paklíč a získáte Fire Hook, který pak použijte na vchod do suterénu. Objeví se Carlos a rychle po něm i Nemesis. Tady máte dvě další možnosti - buď utéct do suterénu, nebo se schovat v kuchyni. Schováte-li se v kuchyni, spustí se další sekvence, která Jill a Carlosovi umožní utéct s několika dobrotami ukradenými samotnému Nemesis.

Pokud se vydáte do suterénu, roztrhne se pumpa na vodu a místnost se začne zaplavovat (4-3). Můžete utéct buď dírou ve zdi, nebo vyšplhat nahoru po žebříku. Když uniknete dírou, zeptá se vás Carlos, jestli se nechcete přidat ke skupině jeho vojáků a pak uteče. Pokud vylezete zpátky nahoru po žebříku, musíte bojovat s Nemesis. Dejte však pozor, aby nezabil Carlose, protože jinak by hra skončila. Pokud se vám nebude dařit, utečte z restaurace ven.

Pokud Nemesis nezabijete, vyletí z hospody za vámi. (4-4, 4-5) Pusťte se na západ, vejděte do (SAVE) místnosti po pravé ruce a seberte zrezlou kliku. Pokračujte na západ do dalších dveří a podívejte se na zakódovanou bránu blokující vstup do radnice. K otevření potřebuje dva barevné drahokamy. Modrý už máte, takže je jen potřeba získat zelený. Jděte na sever do Tiskové kanceláře a vejděte do prvních dveří.

3-1

3-2

3-3

4-1

4-2

4-3

4-4

4-5

4-6

Přisuňte si štafle a stiskněte spínač. Potom si vezměte z telefonu fotografii a zatáhněte za spínač vedle uzávěru. Odeberte se po schodech do prvního patra, projděte kolem prvních dveří a vejděte do kanceláře nalevo. Na hromadě knih na stole uvidíte zelený drahokam. Seberte i všechny ostatní předměty a vraťte se k zakódované bráně, kde vložte oba drahokamy do slotu. Voilá, cesta dál je volná (4-6).

ROZHODNUTÍ 2 - KANCELÁŘ NOVIN

Postupujte podle předchozího návodu, jako byste šli pro zelený drahokam. Ten sice nenajdete, ale setkáte se s Carlosem. A Nemesis. Opět máte dvě možnosti, buď vyskočit z okna, nebo se ukrýt v pozadí.

Pokud vyskočíte z okna, přistanete na smetišti plném pokladů. Popovídejte si s Carlosem a až se objeví Nemesis, utíkejte zpátky do (SAVE) místnosti. Pusťte se na sever dozadu do restaurace a použijte paklíč na malou skříňku, v níž najdete páčidlo. Použijte ho na vchod do suterénu a sešplhejte po žebříku. Zabijte zombie a prohledejte mrtvolu v rohu, která u sebe má zelený drahokam. Pak se vraťte po žebříku nahoru.

Nebo se můžete ukrýt za zdí a čekat, až Nemesis vypadne. Seberte předmět, který upustí, a sejděte zpátky po schodech, abyste hodili oba drahokamy do zakódované brány.

5 - LANOVKA

Projděte drahokamovými dveřmi, utíkejte rovně a na první křižovatce zahněte doleva. Pokračujte pořád dál a zabijte všechny zombie, na něž narazíte. Projděte bránou na konci a pak další cestou a dveřmi. Prohledejte mrtvoly a seberte jim poklady, pokračujte dál a postřílejte tlupu zombiů, která vám stojí v cestě. Přeskočte palety, jděte dál a najdete ovládací panel druhých dveří. Použijte na ně Power Cabel. Teď musíte najít Fuse (pojistku) a Mixed Oil (smíšený olej). Následuje sekvence s Nicholaiem a Mikhailem a vy získáte řemen, díky němuž můžete nést místo osmi předmětů deset. Seberte šroubovák ze sedadla nalevo a opusťte lanovku.

6 - HON NA PŘEDMĚTY

Vraťte se zpátky přes palety, zabočte doleva a projděte dveřmi. Dostaňte se k benzinové pumpě a ujistěte se, že máte zrezlou kliku a šroubovák. Tu použijte na díru ve zdi a ta praskne. Použijte šroubovák a otevře se uzávěr. Dveřmi přijde buď Nicholai, který vejde rovnou do dílny, nebo vejde Carlos a budete si chvilku povídat o zombiích. Seberte dobroty zpoza pultu a podívejte se na hlavolam na konci.

Zmáčkněte čtyři tlačítka tak, aby svítilo jen světlo nad ozářeným písmenem. Každé písmeno po zmáčknutí změní polohu svou a vedlejších tlačítek z vypnuto na zapnuto a naopak. Když jsou například A, B a D zapnuta a C vypnuto, pak po zmáčknutí C budou A a C zapnuta a B a D vypnuta. Pomocí této metody hlavolam hravě vyřešíte (6-1).

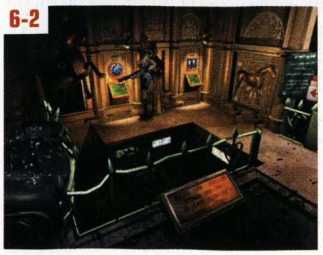
Seberte motorový olej. Když se budete snažit odejít, ozve se malá rána. Pokud se předtím objevil Nicholai, bude nyní mrtvý, v druhém případě najdete venku na ulici Carlose, jak sedí a vypadá zničeně. Opusťte oblast a sekvence skončí.

HLEDÁNÍ POJISTKY

Až opět převezmete nad Jill kontrolu, odejděte bránou a jděte do oblasti ve tvaru Y, kde se vydejte spodní stezkou. Postřílejte zombie a projděte dveřmi, kterými přišli. Zmáčkněte tlačítko vepředu na soše, seberte Bronzovou knihu a vraťte se na stezku. Zhněte doleva a projděte Drahokamovými dveřmi, okolo (SAVE) místnosti na křižovatce, až dojdete k elektrizované vodě. Vložte Bronzovou knihu do díry ve zdi a vezměte si Bronzový kompas (6-2). Sesbírejte rostliny, vraťte se k soše a použijte kompas. Vezměte baterii a vraťte se na místo, kde jste viděli výtah bez ní. Tady pozor na Drain Deimos. Strčte baterii do zásuvky, vlezte na výtah a jeďte dolů. Zabijte zombie, kteří tu čekají, a projděte dveřmi napravo. V této místnosti najdete byliny. Po jejich sebraní jděte do další místnosti, kde si všimnete čtyř věcí. Dvou uzávěrů (k jejichž otevření je třeba různý proud), ovládacího panelu a regulátoru napětí.

6-1

6-2



6-3

7-1

7-2

Zmáčkněte červené tlačítko, aby se ovládání proudu přepnulo na manuální, přejděte k regulátoru a vyřešte hlavolam.

Musíte napětí snížit nebo zvýšit tak, aby se u prvních dveří pohybovalo mezi 15-25 a u druhých 115-1125. (U prvních dveří je to červená, červená, červená, modrá = 25V a u druhých: modrá, modrá, červená, červená = 125V.)

Seberte pojistku a vyhněte se zombíkům, kteří vniknou do místnosti. Teď budete mít opět dvě možnosti. Po útěku únikovým východem zůstává Jill obklopena zombíky, ale Nemesis vám zachrání hlavu, když se uvolní pomocí svého raketometu. Utíkejte zpátky dovnitř, najděte v místnosti za dalšími dveřmi zbraň a utečte hlavním východem.

Druhou variantou je poslat Jill k regulátoru napětí a vyšroubovat ho na maximum (6-3). Zombiové utrpí elektrický šok, který je ochromí. Potom vezměte z vedlejší místnosti druhou zbraň a odejděte hlavním východem.

S motorovým olejem, šroubovákem a pojistkou v inventáři se vraťte na místo, kde jste viděli požární stříkačku, a použijte šroubovák (6-4). Vezměte stříkačku, vraťte se k požárnímu hydrantu vedle ohně u (SAVE) místnosti a použijte stříkačku na světlo blikající na zdi. Vydejte se novou stezkou a pokračujte skrz dveře. Seberte byliny, projděte do další místnosti a pomocí kliky zlikvidujte dva nepřátele. V příští místnosti se spustí jedna ze dvou sekvencí, kde buď Carlos zabije jednoho ze svých kumpánů, který se má brzy stát zombií, nebo bude Nicholai střílet. Po skončení sekvence se pokuste získat dálkové ovládání. Zapamatujte si název, který se objeví na obrazovce, a vepište ho do počítače jako heslo pro otevření zadních dveří. Vezměte přísadu do oleje a všechny další potřebnosti a pokuste se odejít (6-5). Střelte do parovodu po straně, abyste zapudili zombie, a opusťte místnost. Smíchejte motorový olej s přísadou a vydejte se zpátky k lanovce.

Nejtěžší část návratu k lanovce přijde tehdy, když se poprvé střetnete s Grave Diggerem (6-6). Musíte zapnout oba vypínače, pak spustit žebřík a utéct. Pokud Digger vypínač blokuje, musíte utíkat na druhý konec místnosti, aby vás pronásledoval. Pak utíkejte zpátky a zapněte vypínač. Když vyšplháte na žebřík, octnete se zpátky u lanovky.

8-1

8-2

7 - OPĚT V LANOVCE

V zadní části lanovky použijte Mixed Oil a Fuse na ovládací panel a vychutnejte si sekvenci, ve které se objeví Carlos. Poté se zásobte rostlinami, protože Nemesis už čeká za rohem.

Bojujte s ním v předcházejícím vagóně a vyhýbejte se mu tak dlouho, dokud nevrazí do střechy. Pak se do toho vloží Mikhail. Osvobodí se z vlaku, který se neovladatelně řítí krajinou, pomocí granátu a vy budete mít dvě možnosti. Buď vyskočit z okna, nebo zatáhnout za brzdu.

MOŽNOST 1 - SKOK Z OKNA

Vyskočte z okna a celá scéna potemní. Až se probudíte, seberte potřebné věci a hru si uložte. (7-1) Nechejte si však trochu volného místa v inventáři. Přejděte do ložnice a seberte ze sejfu klíč Clock T. (7-2) Druhými dveřmi se vraťte do (SAVE) místnosti, kde vrazíte do Carlose. Poohlédněte se v místnosti po nějakých užitečných věcech. Zelené dveře jsou zamčené, a tak se vydejte dál těmi druhými, za kterými najdete hlavní sál Clock Tower. Ze stolu si vezměte mapu Clock Toweru, mrtvole seberte Mine Thrower a poslechněte si dva hudební automaty u schodů.

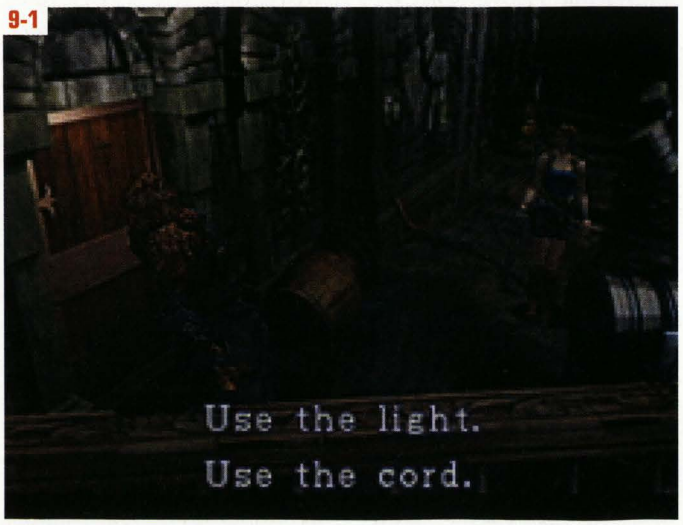
Na dvoře si nasbírejte zásobu bylin a prohlédněte ciferník. Vaším dalším úkolem bude zaonačit to tak, aby odbylo 12. (Potom přistane helikoptéra.) Vraťte se do hlavního sálu, projděte západními dveřmi a obývacím pokojem a dostanete se do místnosti s klavírem. Vyjděte odsud jižním východem a pokračujte do kaple. Přistupte k oltáři, vezměte si klíč Clock T. Ladder a jděte zpátky do hlavního sálu.

MOŽNOST 2 - STISKNUTÍ ZÁCHRANNÉ BRZDY

Zatáhnutí za záchranou brzdu způsobí kolizi s několika auty. (Nakonec skončíte na dvoře Clock Toweru.) Sesbírejte zelené a modré byliny, a protože je hlavní vchod zamčený, použijte západní dveře. Před vámi se objeví místnost s klavírem - vydejte se dveřmi nalevo a pak do kaple. Sbalte všechen střelný prach a nezapomeňte na klíč Clock T.

Vraťte se do místnosti s pianem a klíčem (Clock T) si odemkněte severní východ. Po zhlédnutí sekvence posbírejte munici a přes dvoje dveře se vraťte do hlavního sálu. Mrtvému vojákovi seberte minomet a rozpis instrukcí a ze stolu si vezměte mapu ke Clock Toweru. Poslechněte si celý

9-1



9-2

9-3

9-4

9-5

10-1

10-3

10-4

11-1

repertoár obou hudebních automatů a východními dveřmi se vydejte do knihovny. Zelené dveře jsou zamčené, takže odejděte těmi druhými. Pokračujte dál do ložnice, seberte klíč Clock T a vraťte se do hlavního sálu.

8 - HLAVNÍ SÁL

Ať už jste zvolili jakoukoliv variantu, měli byste teď mít dva klíče Clock T. Vyjděte po hlavním schodišti v sále (8-1) a vydejte se vzdálenými dveřmi. Octnete se na balkoně. Prohlédněte si zelenou destičku a použijte klíč Clock T, což způsobí, že se spustí žebřík. Vyšplhejte po něm nahoru, vstupte do místnosti a zapněte hudební automat. (8-2)

VELICE pozorně si poslechněte melodii. Všimněte si, jak je rozdělena do šesti částí. Každé zapnutí posune tóninu té které části výš nebo níž. Přehrajte si tedy všechny v obou polohách a zjistěte, která odpovídá počáteční melodii. Řešení se pokaždé mění, takže hudbu musíte poslouchat pozorně.

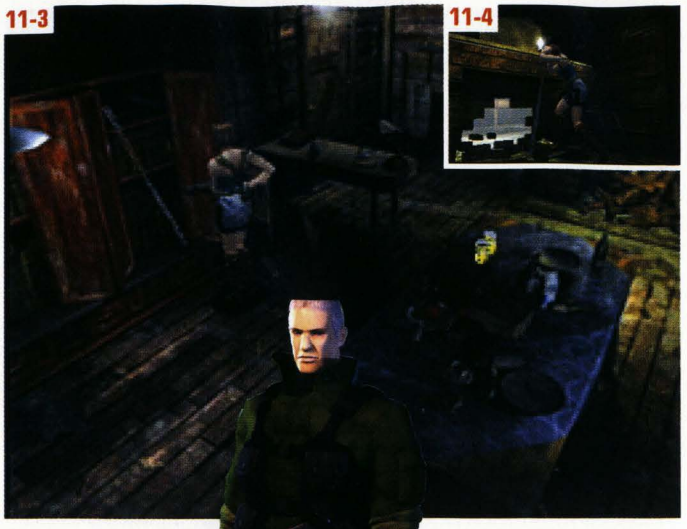
Najděte klíč Chronos, zkombinujte ho s klíčem Clock T a získáte nový klíč Chronos, který slouží k uctívání boha času. Jinak řečeno, je to klíč od zelených dveří (Green Door). Spusťte se tedy po žebříku dolů a vejděte dveřmi.

9 - HODINY

Čeká vás další rozhodování. (9-1) S použitím ochranných brýlí proti světlu může Jill monstrum dostat. Projděte dveřmi a potom se vydejte Zelenými dveřmi do knihovny. (9-2) Jinak ho také můžete usmažit Power Cordem a poté vejít do Zelených dveří. Nemesis, ze kterého se kouří, vás ale bude následovat, takže na Zelené dveře použijte klíč Chronos a vstupte.

Vaším úkolem v této místnosti je zajistit, aby hodiny uprostřed odbyly dvanáct. (9-3) Každá z koulí, které uvidíte, má určitou hodnotu - Crystal (jedna hodina), Obsidian (dvě hodiny), Amber (tři hodiny) a každé ze tří hodin na tyto hodnoty reagují jinak - hodiny nalevo hodnotu odečítají, ty uprostřed ji přidávají a ty napravo hodnotu zdvojnásobují. Výchozí čas na středních hodinách je pokaždé jiný, takže neexistuje žádné univerzální řešení. Abyste tento úkol lépe pochopili, ukážeme vám jeden příklad s počátečním časem pět hodin. Nejlepší způsob řešení by byl položit Crystal na levé hodiny, takže

11-3



11-4

by se čas snížil na čtyři, Obsidian na prostřední hodiny, takže bychom dostali šest a na konec Amber na pravé hodiny, čímž by se čas znásobil na dvanáct. Hodně štěstí.

Zkombinujte Gold Gear se Silver Gear, abyste získali Chronos Gear, a pak vyšplhejte po žebříku v hodinové věži. Použijte Chronos Gear na mechanismus hodin a hodiny začnou odbíjet. (9-4) Bohužel se objeví Nemesis, sestřelí záchrannou helikoptéru a nakazí Jill virem.

Příšera na vás teď může útočit z dálky pomocí svého chapadla, takže do ní vypalte celou zásobu granátů, dokud se v plamenech neodpotácí. Po skončení sekvence se přepnete na Carlose a vaším úkolem bude najít vakcínu pro Jill. (9-5)

10 - NEMOCNICE

Vydejte se do místnosti s trojími hodinami, odsuňte veliký zvon. Objevíte nové dveře. (10-1) Projděte jimi, zabijte zombie, zahněte doleva a vydejte se do nemocnice. Po několika krocích narazíte na tělo, které prohledejte. Zabijte Huntery, posbírejte rostliny a dveřmi napravo projděte do (SAVE) místnosti, kde projděte dalšími dveřmi dál. V místnosti seberte munici, rostliny, mapu nemocnice a kazeťák.

Poté jděte k blýskajícímu světlu, zmáčkněte ho a použijte kazeťák. To způsobí, že se otevřou dveře výtahu. Vejděte a sjeďte dolů do B3.

B3

Proběhněte tunelem a dveřmi na jeho konci. Octnete se v překvapivé situaci. Vychutnejte si sekvenci a po jejím skončení seberte ze skříňky náboje. Potom projděte dalšími dveřmi, vezměte si Medium Base a utíkejte dál. Zapněte vypínač u červeného světla, což zapříčiní vyčerpání vody z tanků. (10-2) Rychle použijte Medium Base na stroj vedle a vyřešte hlavolam. (10-3)

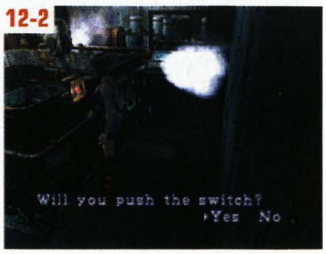
Úkolem je manipulovat se dvěma světelnými sloupy tak, aby se ve stejné úrovni spojily. Tři horní páky zdvihají pravý sloup, dvě spodní zdvihají levý. Přesuňte první a třetí páku do horní polohy, pak druhou páku do spodní a vezměte si nově vytvořenou

11-5

11-6

12-1

12-2



12-3

Vaccine Medium (vakcínu) a odejděte. Nebude to ale tak jednoduché, protože se osvobodí Frog Hunters. Udělejte si prostor, otočte se a oba je zastřelte. Po jejich eliminaci jděte do výtahu a vyjeďte do 4F.

4F

Projděte do zadní místnosti, vezměte si klíč Sickroom a Photo D, vyjděte ven a vydejte se do pasáže, kterou jste předtím minuli. Uvidíte dvoje dveře. Vejděte do prvních a dobře se podívejte, kde stojí kovová skříň se čtyřmi šuplíky. Cestou zpátky prohledejte mrtvého doktora u dveří, zapamatujte si číselný kód, který má u sebe, a dotlačte kovovou skříň se zásuvkami do další místnosti, a to do opačného rohu, než v jakém stála původně. (10-4) Pokud to zvládnete správně, opadá z ní barva a ukáže se sejf.

Napište kód, který jste našli u doktora, a vezměte si vakcínu. Zkombinujte tuto modrou vakcínu s červenou a získáte lék, který potřebujete. Teď už zbývá jen vrátit se k Jill. (10-5)

11 - PARK

Uložte si hru a zredukujte inventář tak, abyste měli zámek a několik volných míst. Jděte zpátky kolem velkého zvonu a ven na dvůr, kterým jste procházeli cestou do nemocnice. Celou cestu vás bude pronásledovat Nemesis, takže hejbněte kostrou. Projděte dveřmi, seberte náboje a klíč Park. (11-1) Teď je hlavním úkolem dostat se do Dead Factory. Vyjděte tedy z místnosti se sejfem a vydejte se doleva a nahoru po schodech. Použijte klíč Park a projděte do hlavního parku. (11-2)

Vydejte se levou cestičkou a dolů po schodech na molo, kde projděte bránou na konci. Pokračujte dál a sestřelte červený barel, který zabije Huntera. Mrtvole seberte klíč Park a psaný rozkaz pro dozorce. Poté se vydejte zpátky do hlavního parku

12-6

a projděte dveřmi napravo. Přejděte přes prkno a přečtěte si plakát patřící k dalšímu hlavolamu.

Důležitý je kód na zadní zdi. (Představují ho dvě černá kolečka nad dvěma bílými.) Zapamatujte si ho a vraťte se k ovládacímu panelu, kde ho použijete. Na zadání správného kódu máte jen šest pohybů, takže.

1. pohyb - Černé kolečko nahoru
2. pohyb - Bílé kolečko dolů
3. pohyb - Černé kolečko nahoru
4. pohyb - Bílé kolečko dolů
5. pohyb - Černé kolečko křížem
6. pohyb - Černé kolečko křížem

Teď zmáčkněte políčko Start a voda se vypustí. Vydejte se odkrytým tunelem a proběhněte vodou. Vyskočte na římsu nalevo a po žebříku vyšplhejte na hřbitov. Vydejte se spodní stezkou, odemkněte si klíčem Park a projděte dveřmi. Najděte železnou trubku (Iron Pipe) (11-3) a vraťte se do (SAVE) místnosti, kde si uspořádejte inventář. Zahoďte zámek, ujistěte se, že máte zapalovač, a zapalte s ním oheň. Teď železnou tyčí rozbijte cihly a najdete skrytou místnost (11-4) s klíčem Park (11-5) a zprávu dozorce. Vydejte se na odchod a octnete se v další sekvenci.

Vraťte se na hřbitov, kde budete muset bojovat s hrobníkem.(11-6) Uložte si hru, zásobujte se zdravím a snažte se nalákat příšeru do vody, kde se uvaří. Až zemře, spustí se kovová mříž a ukáže se východ. Vejděte, seskočte z římsy a vydejte se doleva a nahoru po žebříku. Vraťte se do hlavního parku a vydejte se cestou přes molo až k zamčené bráně. Odemkněte ji klíčem Park a vyjděte po schodech nahoru, kde se znovu setkáte s Nemesis.

12 - DEAD FACTORY

Tady máte hned od začátku dvě možnosti a vaše volba rozhodne, k jakému závěru dospějete. Buď můžete Nemesis shodit z mostu a utíkat

12-9

k zadním dveřím napravo, kde vás čeká sekvence, nebo můžete skočit z mostu do stoky. Pokud skočíte, vysoukejte se zpátky na římsu, do místnosti se sejfem a pak přímo do laboratoře na testování vody, popsané níže. Seberte všechno potřebné, nezapomeňte na klíč Facility a připravte si co nejničivější munici. (12-1) Když si pozorně prohlédnete klíč, zjistíte, že je to víc než jen kousek kovu. Odejděte dalšími dveřmi, které vedou do parní komory. (12-2) K vyřešení tohoto úkolu, musíte stisknout vypínače páry v určitém pořadí tak, abyste se dostali k ovládacímu panelu. Představte si, že jsou tři vypínače v pravém průchodu označeny A, B a C a ty dva v levém průchodu D a E. Zmáčkněte je v tomto pořadí: A, B, C, A, D, E, A, B a na konec C.

Vraťte se do (SAVE) místnosti, z druhé strany použijte klíč Facility na protější dveře a ze zdi si vezměte mapu. Zabijte zombie, vezměte si systémový disk a výtahem se svezte do prvního patra. (12-3)

PRVNÍ PATRO

Jakmile opustíte výtah napadnou vás Drain Deims, takže si před vystoupením připravte bouchačku. Utíkejte dolů po schodech, seberte munici (12-4) a vstupte dveřmi do stok. Vydejte se kanálem a projděte dveřmi na jeho konci. Uložte si hru, prohlédněte modrá světla, abyste získali Water Sample (vzorek vody), vyjděte ven a vydejte se dolů po schodech. Vložte Water Sample do vzadu stojícího stroje (12-5) a odkryje se před vámi nelehký hlavolam. (12-6)

Teď musíte udělat to, že seřadíte tři tabulky A, B a C tak, aby když je dáte dohromady, odpovídaly vzorové tabulce. Pokaždé je to jiné a můžeme vám poradit jen tolik, že tabulka B má největší štěrbinu, takže je dobré s ní začít. Až se vám to podaří rozluštit, použijte na stroj po vaší pravé ruce klíč Facility. Zajistíte si tak možnost později získat

12-11

raketomet. Vraťte se zpátky do předchozího patra a zjistíte, že dříve zamčené dveře jsou nyní otevřené. Projděte jimi a čeká vás sekvence.

Běžte dál, do stroje vložte systémový disk a opět na vás zaútočí otravný Nemesis. (12-7) Hodně mu ublížíte, když budete střílet do parních trubek na stěně. Až bude mrtvý, uvidíte něčí ztracenou Pass kartu, kterou seberte a použijte na čtečku karet. Potom se vydejte zpátky do místnosti s párou a použijte Pass kartu na výtah. Pomocí klíče Facility odemkněte kabinet vzadu a seberte raketomet. (12-8) Teď se vydejte k místu, jímž jste vstoupili do továrny, a u vchodu použijte kartu. Projděte dveřmi a vychutnejte si další sekvenci.

Slezte po žebříku a spustíte poplach, takže máte jen několik minut, než tady vybouchne raketa. (12-9) Zásobte se zdravím a zbraněmi, které budete potřebovat pro závěrečnou bitvu a projděte dveřmi na konci, za kterými najdete obrovské dělo a tři balíky baterií. (12-10) Zasuňte první baterii a objeví se Nemesis, ještě větší a hnusnější než obvykle. Teď zasuňte druhou a třetí baterii, čímž aktivujete dělo. (12-11) Nabití na dvě rány trvá asi 15 vteřin, takže tento čas využijte k tomu, abyste Nemesis nalákali do dráhy střel. (12-12) Zopakujte to asi tak třikrát nebo čtyřikrát a po celou dobu střílejte na Nemesis také z vlastních zbraní. (12-13) Až bude mrtvý, pokuste se odejít nově odemčenými dveřmi, ale netvor se znovu probudí k životu. Je čas na poslední rozhodnutí. Zastřelíte ho, nebo vyklidíte prostor? Rozhodněte se sami.

Jakub Holý

12-13

Resident Evil

Pro velký úspěch a vzhledem k totálnímu výprodeji 1. čísla TipStationu opakujeme žádaný návod na první díl Resiho. Karamba! Pusťte se do neodvratného boje s nekonečnými hordami krvelačných zombíků a s korporací Umbrella. Naštěstí jsme tu i my a máme pro vás kompletní návod za obě postavy a se spoustou rad.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Capcom ■ **RECENZE:** PSM - 9/10

Stručně: První a podle mnohých také vůbec nejlepší díl legendární série akčních adventur plných zombie, krve a násilí. Výtečný příběh, hádanky, skvělá akce. Originál je originál!

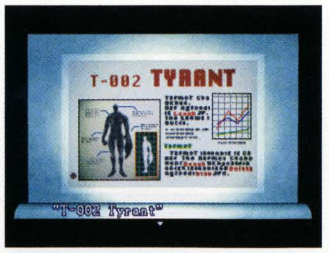
JILL VALENTINE

Následujte Barryho ke krvavé kaluži. Po rozhovoru vejděte do dveří napravo, kde se potkáte s prvním zombíkem. Rychle odsud utečte zpět za Barrym a po zlikvidování zombií jděte zpět za Weskerem. Proběhněte halou a zajděte ke kamarádovi. Ten vám věnuje spínací špendlík, s jehož pomocí můžete odemykat jednoduché zámky. Vraťte se zpět do místnosti, kde jste se poprvé setkali s požíračem mrtvol, a oberte Kennethovu mrtvolu o dva zásobníky. Jděte zpět do haly a ze stolku si seberte pásku do psacího stroje. S nimi si nyní můžete ukládat pozice u psacího stroje. Modrými dveřmi vstupte do malé haly, kde si přisuňte schůdky k soše a ze džbánu si vezměte mapu přízemí. Odtlačte poličku stranou, vyhněte se ležící zombii (hraje mrtvou :-) a v regálu si seberte další pásku do psacího stroje. V hale vyjděte po schodech nahoru.

Běžte prvními dveřmi napravo a proběhněte chodbou až na konec. V pokoji si přečtěte knihu, z níž se dozvíte o účinku jednotlivých bylin (viz rámeček). Druhými dveřmi se dostanete na chodbu se schodištěm. Na konci chodby si v místnosti s krbem seberte zelenou rostlinku. Sejděte po schodech do přízemí. U schodů leží další rostlinka, kterou si můžete v nedaleké místnosti uschovat do bedny. Seberte si na hromadě harampádí chemikálii (můžete ji odložit do bedny, zatím nebude potřeba) a opusťte místnost.

Vraťte se zpět do hlavní haly (Barry vám dá kyselinové náboje do bazuky) a vstupte do sousedních dveří. Projděte chodbou do místnosti s mrtvým Forestem. Seberte mu bazuku a rychle utečte, než na vás stačí zaútočit vrány. Zavítejte zpět do haly.

Jděte dveřmi vlevo a vstupte na balkón místnosti s hodinami. Odtlačte sochu k díře v zábradlí a shoďte ji. Z místnosti odejděte druhými dveřmi. Seběhněte po schodech do přízemí a rychle vlezte do místnosti pod schody. Zde na vás čeká další páska s psacím strojem a bedna, do které můžete uložit přebytečné věci. Nezapomeňte na chemikálii a chodbou pod schody doběhněte do chodby sousedící s místností, kde leží Kenneth. Jděte stále rovně a vstupte do místnosti s květinou v bazénu. Chemikálii vysypte do pumpy. Z poličky si sesbírejte květiny a ze stěny klíč (Armor Key). Odlehčete si v bedně o předměty a v chodbě vstupte do sousední zamčené místnosti. Z police si vezměte náboje do pistole a rezavou brokovnici. Spínacím špendlíkem odemkněte stolek s lampičkou a obohaťte se o náboje do brokovnice. V chodbě s modrými stěnami vejděte do dveří na západě. Na posteli se povaluje zásobník do pistole a na stolku dokument. Po jeho prozkoumání se na vás vyřítí ze skříně zombík. Zbavte se ho, seberte si z rohu skříně náboje a v klidu si přečtěte dokument. Dveřmi na jihu se dostanete až do místnosti s kaluží u krbu, z něhož vydloubněte erb. Jděte zpět do chodby s Kennethovou mrtvolou a na jejím konci vstupte do fialových dveří. Oběhněte piáno, odtlačte polici ke stěně a seberte si noty, které přehrajte na piánu. Odkryje se vchod do tajné místnosti, ve které pouze přehoďte oba erby a získaný erb vložte do místa, ze kterého jste vyndali dřevěný duplikát. Po odsunutí hodin získáte z tajné schránky klíč (Shield Key) a z rozbité sochy modrý drahokam.



HERBÁŘ

Ve hře se nalézají tři různě zbarvené květiny - zelená, červená a modrá. Ty lze různě kombinovat podle toho, jakého účinku chcete dosáhnout.

Zelená - uzdravující (základ všech kombinací)
Červená - zesiluje účinek zelené květiny
Modrá - odstraňuje jedy (indikátor Poison u grafu EKG)

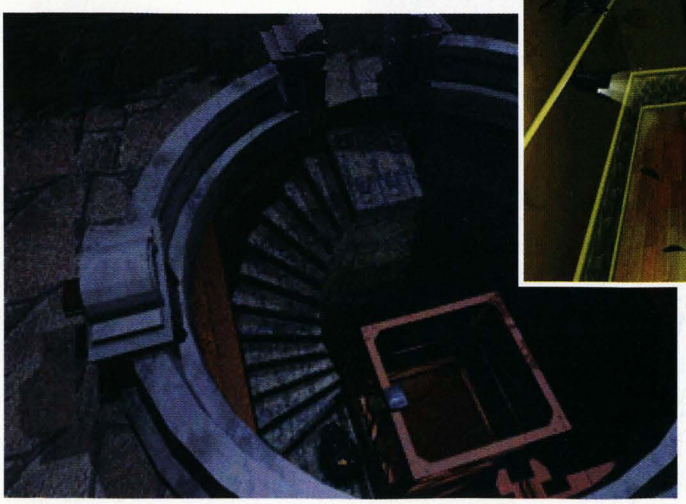
Kombinace:
zelená+červená+modrá - Kompletně uzdraví a vyléčí z otravy
zelená+červená - Kompletně uzdraví
zelená+modrá - Malou částí uzdraví a vyléčí otravu
zelená+zelená - Uzdraví velkou část energie
zelená+zelená+zelená - Kompletně uzdraví
zelená - Uzdraví nepatrné množství energie

Jděte zpět do chodby s modrými stěnami a vstupte do malé místnosti naproti ložnici. Darujte tygrovi modré oko a on vám na oplátku dá erb se znamením větru (Wind Crest).

Vraťte se do hlavní haly a odemkněte si hnědé dveře za schodištěm. U zrcadla leží jeden zásobník do pistole a ve stolku za regály se ukrývají náboje do brokovnice. Další místnost je šatna, ve které je kromě pásky do stroje a dvou květinek i místnost za zrcadlem, do které se normálně nemůžete dostat (viz rámeček Zakončení). Přejděte do místnosti se ženou držící nádobu a vstupte do chodby. Dejte si pozor na psy, u druhých dveří odsuňte poličku a seberte si zásobník. V další chodbě na vás čeká v rohu květinka (pokud už nemáte místo v inventáři, proběhněte celou chodbou a v sousední se dejte napravo). Odemkněte si červené dveře a na zahrádce si posbírejte květinky. Utíkejte na konec chodby, kde vstupte do místnosti napravo. Ze stěny sundejte funkční brokovnici a nahraďte ji rezavou, tím ošálíte past v předchozí místnosti. Jděte do skladiště pod schody, vezměte si šestihran a jděte na potemnělou chodbu, ve které jsou jižní dveře vedoucí do obrazárny. V obrazárně si popořadě očíslujte obrazy od jedné do šesti (od křivě pověšeného až po samostatně visící obraz na druhém konci místnosti). Stiskněte tlačítka na obrazech v pořadí 2, 4, 5, 3, 1, 6 a nakonec tlačítko na osamoceném obraze. Pokud jste zmáčkli tlačítka na obrazech ve správném pořadí, odpadne obraz a vy si budete moci vzít šestihran se znamením hvězdy (Star Crest).

V kumbále pod schody si uložte hru, vyprázdněte si inventář a vyjděte do prvního patra. Jděte po chodbě směrem k místnosti s krbem a zastavte se v pokoji napravo. Jděte do ložnice nalevo od dveří, u postele si seberte červenou kytku a zásobník a na polici zapalovač. Jděte do pracovny, z pláště si seberte pásku do stroje a přečtěte si dokument na stole. Prozkoumejte sbírku brouků a motýlů - objevíte tlačítko, jehož stisknutím vypustíte akvárko. To odtlačte k psacímu stolu a skříň do vzniklé mezery. Ze sejfu si vezměte výbušné náboje do granátometu. Jděte do nedaleké místnosti s krbem a zapalte ho zapalovačem. Na bílém papíru se objeví mapa prvního patra. Běžte do chodby vedoucí k vstupní hale. Po pravé straně budete míjet modré dveře, které vás zavedou do rytířského sálu. Obě sochy umístěte na kanálky a stiskněte tlačítko uprostřed místnosti. Otevře se vitrínka na konci místnosti, ve které najdete erb, na kterém je slunce (Sun Crest).

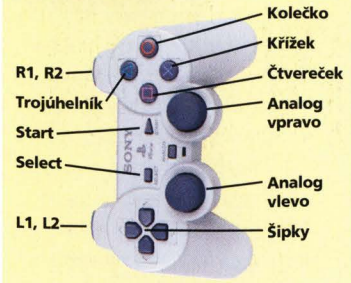
Pokračujte po chodbě dál k hale a odemkněte další, tentokrát hnědé dveře. Po rozhovoru s raněným kamarádem dostanete za úkol přinést mu lahvičku séra z místnosti vyznačené na mapě (malá místnost pod schody v západním křídle). Richarda už zachránit nemůžete, protože tak jako tak stejně zemře, ale pokud se vám podaří donést mu sérum, než zemře, věnuje vám rádio (ovlivní to další děj hry). Takže ho už jenom oberte o zásobník, seberte si dvě květiny a jděte do další místnosti spojené s chodbou. Po schodech na půdu zatím nechoďte, ale jděte prozkoumat pokoj nalevo s namalovanými planetami na stěně. Ze stolu si seberte pásku do psacího stroje a ve skříni objevte další zásobník. Zapalovačem zapalte svícen na stole a odtlačte skříň ukrývající další místnost. V příborníku si vezměte kyselinové náboje a vraťte se na chodbu. Pokud máte dost munice a věcí na léčení, tak jděte po schodech nahoru na půdu, kde na vás čeká zmutovaný had.



Vaším cílem je poslední erb (Moon Crest) ukrývající se v díře, odkud had vylezl. Můžete hada buď šikovně oběhnout, ale musíte si dát pozor, aby vás neovinul, nebo ho jednoduše zabít. Jestliže se hadovi podařilo vás kousnout, pod schody omdlíte a Barry vás odnese do místnosti se séry a vyléčí vás. V místnosti, kde jste sebrali chemikálii na zahubení květiny, si vyprázdněte inventář a vezměte si všechny erby. Naproti obrazárně je chodba vedoucí k dřevěné desce, do které kameny zasaďte. Odemknou se dveře do garáže a do druhé části hry.

V garáži posuňte schůdky pod poličku a seberte si kliku (Square Crank). Po vyjití ven z garáže vás napadnou psi, po jejichž zabití vás bude vysílačkou kontaktovat pilot vrtulníku, leč bezúspěšně, protože je mimo dosah vaší vysílačky. Sebírejte povalující se květiny a na konci západní uličky u výtahu si ze stěny vezměte mapu zahrady. Projděte severní brankou a klikou z garáže vypusťte vodu. Přejděte na druhý břeh a co nejrychleji zmizte výtahem dolů, než vás kousnou hadi. Za dveřmi na západě leží modré a zelené květiny a hned u dveří v domě další modré kytky. Vstupte do prvních dveří napravo a zbavte se nepotřebných věcí. Prošmejděte pokoj a z police u psacího stroje si vezměte výbušné náboje a sprej první pomoci. Uložte si hru a zapadněte do prvních dveří nalevo (na ty červené zatím raději zapomeňte). Knihu (Blank

OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Křížek » Akce
Čtvereček » Běh
R1 » Bojový režim
Šipka vlevo/vpravo » Otáčení se kolem své osy
Šipka vpřed/vzad » Chůze
Start » Inventář

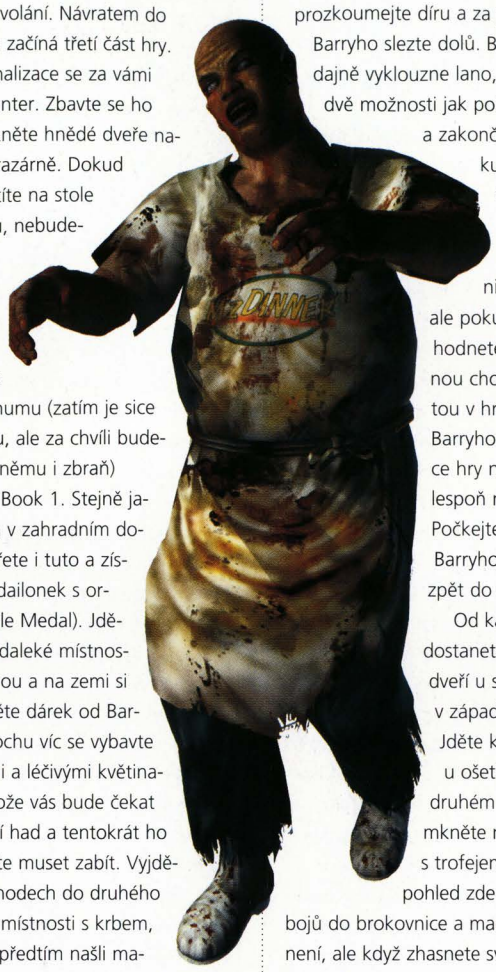
V-JOILT

Seberte si tři prázdné lahvičky. Prozkoumejte nápisy na stěnách popisující barvy jednotlivých složek V-Joiltu a postup jejich míchání. Nejdříve si do jedné lahvičky napusťte vodu a do druhé naberte červený UMB 2. Smíchejte obsah obou lahviček a vznikne fialový NP-003. Prázdnou lahvičku naplňte zeleným UMB 4. Sloučením UMB 2 a 4 vznikne bílá UMB 7. Teď si namíchejte žlutou sloučeninu kombinací UMB 2 se 4 a výsledek smíchejte s UMB 7. Vyrobte si znovu NP-003 a přidejte ho do UMB 13. Nyní máte V-Joilt na zničení kořenů Plant 42.

Book) z postele prozkoumejte a zjistíte, že listy v ní jsou nepopsané. Ve stolku jsou pohozené broky a po prohlídce pokoje se vydejte do koupelny. Vypusťte vodu z vany a seberte si klíček od kontrolní místnosti. Z bedny si seberte nějaká ta léčiva, a pokud možno, tak smíchaná s modrou květinou. Na chodbě jděte do červených dveří a dejte si pozor na otravu od pavouků. Prohlédněte si kulečník, který vám v tuto chvíli zřejmě nic neřekne, ale později jeho smysl pochopíte. U baru si ze stolku seberte pásku do stroje a ze sudu zásobník. Uvolněte si místo v inventáři a nechte si u sebe jen zbraň, lékárnu a klíč od kontrolní místnosti. Vyjděte na chodbu a podstavec se sochou orla přemístěte na díru za zatáčkou. Utíkejte na konec chodby, kde po odtlačení podstavce získáte přístup ke květinám, a vstupte do nezamčených dveří. Teď co nejrychleji prosprintujte k vosímu hnízdu v severní části haly, seberte si klíč (002 Key) a rychle se vraťte zpět na chodbu.

Jděte do pokoje 002 (možná uslyšíte rozhovor Barryho s Weskerem, ale pak nejedete přesně podle návodu a některé nepodstatné věci nebudou sedět) a v koupelně si seberte zásobník. Ve stolku jsou opět broky a na stěně mapa ubytovny. Dokument ležící na posteli vás seznámí s pokusem označeným jako Plant 42. Levou skříň odsuňte dozadu a pravou na původní místo levé skříně. Slezte po žebříku do podzemí. Ze tří beden udělejte most, pokud máte dostatek místa, tak si seberte květiny a vstupte do zatopené místnosti. Jděte vpravo a dostaňte se ke dvojici dveří. Odemkněte levé dveře a rychle vstupte do kontrolní místnosti (s tím žralokem za zády si raději moc nehrajte). Sepněte páku u blikajícího světla a blikajícím tlačítkem na stěně si odemkněte sousední zbrojnici. Ještě než si zaplácáte zbytek místa v inventáři municí, seberte si z police stříbrný klíček (003 Key). Vraťte se do pokoje s bednou a vezměte si z ní červenou knihu. V hale s vosami odemkněte dveře 003 a vstupte do pokoje. Na toaletě jsou zápalné náboje do granátometu a v nočním stolku u postele páska do stroje. Z knihovny vyndejte bílou knihu a po přečtení ji nahraďte červenou. Odsuňte se skříň, ale raději tam zatím nechoďte - pokud chcete riskovat, tak tam jděte, Barry vás zachrání. Jestli máte tři místa v inventáři volná, můžete si zkusit pohrát s elektronickým zámkem u dveří v hale. Na kód byste měli přijít snadno (mně se to kecá dobře, protože ho vím, ale ve skutečnosti to asi tak snadný nebude, když na to hned tak někdo nepřišel :o). Vzpomeňte si na kulečník a na rozložení tág a koulí. Pořád nevíte? Jsou to hodiny ukazující čas tři čtvrtě na čtyři, tj. 3:45, což je taky kód do panelu. V laborce namíchejte přípravek V-Joilt a jděte ho do sklepa nalít kytce na kořeny. Uložte si hru a vezměte si pár zásobníků do pistole. Zavítejte ke kytce do velké místnosti a pistolí jí domluvte. Držte se v dostatečné vzdálenosti od jejích šlahounů, a až se začne ze stropu sypat pyl, tak rychle odeběhněte kousek dál. Za chvíli by mělo být po kytce a vy si můžete vzít z krbu klíč a vrátit se do zámečku. Po cestě se setkáte s Weskerem a před ubytovnou zaslechnete pilotovo volání. Návratem do zámečku začíná třetí část hry.

Z kanalizace se za vámi přiřítí Hunter. Zbavte se ho a odemkněte hnědé dveře naproti obrazárně. Dokud nerozsvítíte na stole lampičku, nebudete moci vzít žádné věci. Seberte zásobník do magnumu (zatím je sice k ničemu, ale za chvíli budete mít k němu i zbraň) a Doom Book 1. Stejně jako knihu v zahradním domě otevřete i tuto a získáte medailonek s orlem (Eagle Medal). Jděte do nedaleké místnosti s bednou a na zemi si vyzvedněte dárek od Barryho. Trochu víc se vybavte zbraněmi a léčivými květinami, protože vás bude čekat další obří had a tentokrát ho už budete muset zabít. Vyjděte po schodech do druhého patra. V místnosti s krbem, kde jste předtím našli mapu, odemkněte červené dveře a vezměte si do ruky nějakou silnější zbraň. Prozkoumejte piáno, a zrovna když Jill chce zkusit něco zahrát, ob-

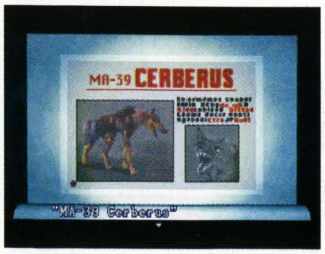


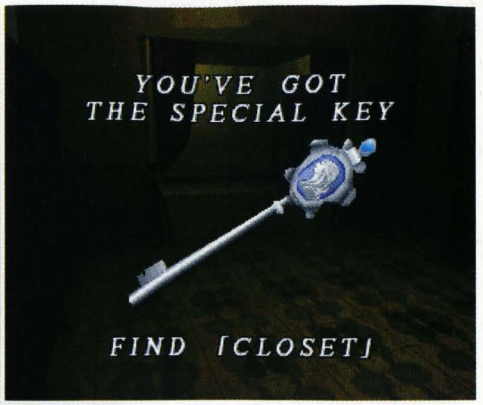
jeví se had. Po jeho konečné likvidaci prozkoumejte díru a za pomoci Barryho slezte dolů. Barrymu údajně vyklouzne lano, proto máte dvě možnosti jak pokračovat a zakončit hru. Pokud počkáte, než vám Barry přinese lano, nic se neděje, ale pokud se rozhodnete vydat tajnou chodbou ukrytou v hrobě, tak Barryho až dokonce hry neuvidíte (alespoň ne živého). Počkejte tedy na Barryho a vylezte zpět do salónku. Od kamaráda dostanete kód od dveří u schodiště v západním křídle. Jděte ke schodům u ošetřovny a ve druhém patře odemkněte místnost s trofejemi. Na první pohled zde kromě nábojů do brokovnice a magnumu nic není, ale když zhasnete světlo, tak uvidíte blikat jedné trofeji oko. Přistavte si schůdky a vezměte si červený drahokam (Red Jewel). Přidejte ho k modrému drahokamu do tygří hlavy a dostanete novou zbraň Colt Python, která se nabíjí municí pro magnum. Jděte zpět do druhého patra a odemkněte dveře na kód. Projděte koridorem do místnosti s výtahem a ze skladiště po Jillině pravé ruce seberte baterku (Batery) a munici. Na konci chodby vstupte do knihovny za dvojitými modrými dveřmi. Jděte vlevo a v sousední místnosti stiskněte tlačítko na stěně. Odtlačte bustu na osvětlené místo a v tajné chodbě seberte první startovací disk (MO Disk). Vraťte se zpět do velké knihovny

a ze stolku v rohu si vezměte náboje do magnumu. U severní stěny odtlačte skříň a v tajné místnosti se podívejte na heliport (rovnou si můžete sebrat zásobník do pistole a pásku do stroje). Pokud ještě máte jedno místo volné, tak napravo od výtahu leží zelená kytka, a jestli si chcete trochu zastřílet, tak to vezměte výtahem přes kuchyň, kde sice nic nenajdete, ale aspoň si užijete trochu srandy. Z truhly si vyzvedněte kliku od stavidla (pro jistotu i pásku do stroje) a nezapomeňte si u sebe nechat baterku. Výtahem v zahradě sjeďte dolů a do druhého výtahu vložte baterii. Hned ho vyzkoušejte, zvedněte stavidlo a zastavte tekoucí vodu - teď máte volnou cestu do čtvrté části hry, kterou je podzemí.

Slezte do podzemí a vejděte do dveří po pravé ruce. V rozhovoru s Barrym odpovězte na první otázku kladně a na druhou záporně, jinak Barry zanedlouho zemře. Z generátoru seberte sprej a výbušné náboje do bazuky. Utíkejte napravo a za dalšími dveřmi naleznete Enrica, kterého někdo neznámí odstřelí dřív, než vám stačí říct jméno zrádce. Nechte Barryho s Enricem a jděte zpět ke dveřím, před kterými leží klika (Hex. Crank) s šestihranným zakončením.

Vraťte se zpět k žebříku a jděte druhou cestou. Pokud jste si přeci jenom vzali pásku, tak si hru pro jistotu uložte a potom klikou otočte kamenný válec. V další místnosti na vás čeká malá past v podobě obřího kamene, před kterým musíte včas utéct ke dveřím do výklenku. V místě, kde předtím byl, si vezměte zápalné náboje do bazuky (POZOR! Jedno místo v inventáři vám musí zbýt volné) a chodbou, kterou vám kámen zpřístupnil, se dostanete do hnízda obřího pavouka (mě ta potvora jednou zabila, tak bacha na ni). Ze sudu seberte nůž, kterým prořežte pavučiny na dveřích, ze druhého sudu seberte pásku do stroje a vyjděte





ven z místnosti. Jděte na východ do místnosti s bednou a psacím strojem. Po místnosti se válí sprej, páska do stroje a modrá kytka, které si můžete dát do bedny a vyndat z ní medailon/knihu.

Proběhněte chodbou na druhý konec a v další lokaci jděte vpravo. Otočte válcem, abyste se měli kam schovat před nastraženým kamenem, a po jeho odstranění seberte ze stěny mapu a z okýnka druhý disk. Koukněte se na mapu a na ní uvidíte, že válec skrývá tajnou místnost. Otočte ho ještě dvakrát a můžete si jít pro další knihu, kterou otevřete stejně jako tu první. Až z modré knihy dostanete medailónek se symbolem vlka (Wolf Medal), můžete vyjet z podzemí výtahem, který je poblíž dveří. Seberte si kytky a vložte medailónky po obou stranách kašny. Sejděte po schodech a výtahem odjeďte do podzemních laboratoří - konečné části hry.

Slezte po žebříku do místnosti s bednou a pokračujte dál na chodbu. Na zemi leží dvě zelené kytky, které asi moc neužijete, protože tady jsou převážně neškodní zombíci. Ze stolku u telefonu si vezměte poslední disk a sestupte do dalšího patra. Vstupte do nejbližších dveří a pak znovu do nejbližších. Ocitnete se v tmavé místnosti, ve které je potřeba nejdříve rozsvítit. Prohlédněte si obraz a opište si značky. Odtlačte velkou polici s knihami a stiskněte modré tlačítko. Nyní podle nově zobrazených znaků přiřaďte jednotlivá písmena abecedy. Na stole leží dokument, který je po obrazárně nejčastějším kamenem úrazu celé hry. Dopis začíná slovy „Dear Ada", což v překladu znamená milá Ado, a končí slovy „Yours John" - tvůj John. Na třetí straně dopisu je napsáno (překlad): „Přístup do systému můžeš získat, když se přihlásíš pod mým jménem do terminálu v malé laboratoři a zadáš heslo. Heslo je tvé jméno." Dále je v dopise na poslední straně napsáno heslo do projekční místnosti v patře B2 písmem z obrazu, ale pokud jste zjistili, co který znak znamená, nebude pro vás těžké na to přijít (heslo je MOLE). Vraťte se zpět ke schodišti a utíkejte pořád rovně, dokud nedorazíte ke dvojitým dveřím vedoucím do laboratoře, o níž se zmiňoval John v dopise Adě. Naproti

BONUSY

Speciální oblek
Po dohrání hry do nejlepšího konce získáte speciální klíč, se kterým odemknete jedinou zamčenou místnost v zámečku - šatnu za zrcadlem.

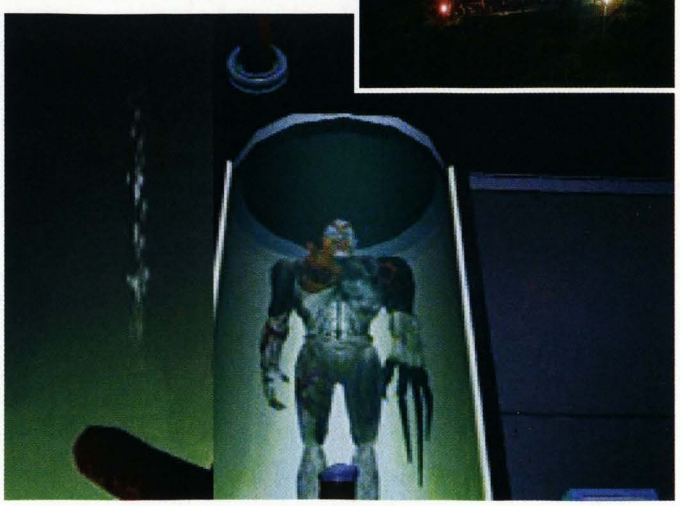
Nekonečný magnum
Po dohrání hry, než se časomíra dostane přes tři hodiny, získáte v další hře od začátku magnum (v *RE: Directors Cut* raketomet) s nekonečnou municí.

dveřím je počítač, do kterého zadejte jméno a heslo podle dopisu (jestli to pořád někdo nepochopil, tak by měl uvažovat o jiném žánru her, než je tento). Patro B3 odemknete bez problémů a pro patro B2 musíte zadat heslo, které už znáte. Ze země si seberte pásku a vraťte se o patro výše. Vstupte do projekční místnosti a prohlédněte si dokument v polici naproti dveřím. Až budete číst odstavec „Basement Level 3 - Prison", tak si pozorně prohlédněte jména vědeckých asistentů. Kupodivu tam figuruje i jméno našeho známého Weskera, ale od těch syčáků s brýlemi se to dá předpokládat hned od začátku. Vložte pásek z laboratoře do projektoru a prohlédněte si bestiář zakončený bestií největší - společným fotem členů institutu a Alberta Weskera. Pohrajte si s panelem nalevo od projekčního plátna a z odsunutého sloupu si vezměte klíč od rozvodny (P. Room Key). Jděte do chodby za dveřmi pod schody a v místnosti, kterou jste předtím odemkli počítačem, vložte MO Disk do kódovacího zařízení. Dostanete první ze tří kódů. Pokud potřebujete, tak si můžete z beden pod plakátem vzít pásku a vrátit se ke schodišti.

Najděte dveře, před kterými je stejný znak jako na klíči, a odemkněte je. Naproti přes chodbu naleznete místnost, kde si můžete po dlouhé době zase uložit hru a nabrat nějaké

ty povalující se zásoby. Jděte do laboratoře u dveří, kterými jste sem přišli. Přilepšete si broky z operačního stolu. Bedny posuňte na kanálky, ale dejte si pozor, abyste nešlápli na tlačítko na zemi. Po schůdkách vylezte do ventilace a přelezte do márnice. Na polici jsou přebytečné náboje do magnumu a v rohu místnosti další kódovací stroj, ze kterého za MO Disk dostanete druhý kód.

Jděte do dveří nalevo od skladiště s bednou. Dejte si pozor na potvory lezoucí po stropě, o kterých se páska zapomněla zmínit, a jděte uličkou vpravo, na jejímž konci zaktivujte terminál informující o stavu elektrické sítě. Odejděte druhými dveřmi. Jděte rovně, dokud nenarazíte na poslední kódovací zařízení. Vraťte se k odbočce a jděte do další místnosti, kde u počítače nalevo zapněte přívod energie do výtahu. Se všemi třemi kódy jděte do chodby, ze které jste se dostali k obrazu, a vložte všechny tři štítky do zařízení na jejím konci. Skrze mříže si promluvte s Chrisem. Jděte si doplnit munici a lékárny a rovnou uložte hru, protože vás čeká první střetnutí s Tyrantem. Až budete připraveni, jděte k nákladnímu výtahu.



Pokud jste se dopodsud drželi mých instrukcí, měl by být Barry stále naživu. Po nucené konverzaci s Weskerem by společně s vámi měl jít navštívit Tyranta. Hned jak se Tyrantovi podaří vylézt z akvárka a sejmout Barryho, vezměte nohy na ramena a z bezpečné vzdálenosti se ho zbavte.

Promluvte si s Barrym, který to naštěstí „vydejchal", a až se vrátíte zpět do B3, tak jděte z vězení osvobodit Chrise Redfielda. Jděte k bedně v B2 a přezbrojte se - bezpodmínečně musíte mít alespoň jedno místo v inventáři volné. Vylezte po žebříku a projděte dveřmi únikového východu. Na konci koridoru vezměte baterku a vložte ji do výtahu. Nyní máte tři minuty na útěk, než se spustí autodestrukce.

Když vyjedete výtahem, seberte z bedny vedle světlici a použijte ji zde venku na jakémkoli místě. Za chvíli přiletí Brad s vrtulníkem, ale než dosedne, objeví se na scéně starý známý. S Tyrantem je těžké pořízení, teď, když má prostor, vás bude prohánět jak nadmutou kozu a vy musíte stíhat do něj kropit a ještě přežívat. Normální zbraní ho nezabijete, ale až bude odpočet destrukce u 20 vteřin, začněte se motat kolem žlutého Háčka a Brad vám hodí raketomet. Máte sice čtyři rány, ale stačí jen jedna a z Tyranta zbydou jen ohořelé kostičky.

CHRIS REDFIELD

Hra za Chrise je dost podobná scénáři Jill, ale liší se v mnoha důležitých věcech. Oproti své kolegyni má Chris o trochu menší inventář a méně munice k nalezení. Další podstatná změna je v tom, že Chris musí sbírat malé klíčky náhradou za Jillin spínací špendlík. Asi nejdůležitější odchylkou od Jill je to, že Chris některé věci neumí a musí mu pomoci Rebeca (další z NPC), která pokud zemře, nebude moci nastavit autodestrukci. Návod za Chrise se bude z většiny odkazovat

na Jill, ale změny oproti Jill budou samozřejmě popsány a vysvětleny.

Jděte k prvnímu zombíkovi ve hře, se kterým se nezatěžujte, a vraťte se do hlavní haly, kde si seberte Jillinu zbraň. Vraťte se k mrtvole Kennetha, sejměte zombíka a seberte si zásobníky. Prozkoumejte zbytek přízemí a vyjděte do prvního patra. Zajděte k mrtvole Foresta, které seberte zásobníky a v chodbě vedoucí do haly pak malý klíček.

Stejně jako Jill se dostaňte do skladiště pod schody, kde si uložte do bedny chemikálii, a pak se vydejte pro modrý diamant a následně pak do ošetřovny v západním křídle, kde se poprvé potkáte s Rebecou. Z postele si seberte Sword Key a z bedny chemikálii. Až se vás Rebeca zeptá, zda-li vám může pomoci, odpovězte kladně. Stejně jako u Jill jděte do místnosti s květinou pro Armor Key a Wind Crest. S nově získaným klíčem můžete otevřít zamčené dveře v chodbě vedoucí ke schodům. Zde na vás čeká zrezivělá brokovnice a zásobník. Chriss na piáno hrát neumí, ale to za něj obstará Rebeca, která si ještě něco málo pamatuje. Protože si Rebeca z hraní moc nepamatuje, nebo nemá ráda Beethovena, musíte jí dát trochu času, aby se mohla skladbu naučit.

Jděte do hlavní haly, kde si odemkněte modré dveře. Za nimi je pár drobností a věcí na přilepšenou. V hale projděte hnědými dveřmi a odemkněte si protější klíčem se symbolem meče. Utíkejte až do koupelny, kde vypusťte vodu z vany, a získáte další klíček. Vyměňte brokovnice, v obrazárně vyřešte puzzle s obrazy a ve skladišti, kde jste předtím vzali chemikálii, si uvolněte místo v inventáři. Teď vás bude čekat cesta zpět za Rebecou.

Vyběhněte po schodech a místnost nalevo odemkněte klíčem se symbolem brnění. Důkladně ji prošátrejte a stejně jako s Jill použijte zapalovač k získání mapy prvního patra. V sále s brněními si vyzvedněte třetí šestihran a jděte do jídelny, kde si vyloupněte z krbu erb. Rebeca vám otevře tajnou chodbu, v níž přehodíte erby a ten zlatý pak dáte do krbu na místo dřevěného. Tím, že seberete klíč, získáte vstupenku do doupěte velkého hada, kterému šikovně vyfoukněte poslední erb. Se všemi čtyřmi erby se nyní vydejte ke dveřím s deskou naproti obrazárně, kam je pak všechny vložte. Ze sudu si seberte klíček a prostřílejte se přes hromadu psů až do zahradního domku.

V místnosti naproti skladišti je navíc malý klíček, se kterým si rovnou můžete otevřít noční stolek, a na kulečníku je čas 2:15. Pokračujte podle scénáře Jill - vosy, žraloci, červená kniha... jen s tím rozdílem, že vás Plant 42 chytne a vy budete muset namíchat V-Joilt s Rebecou. Až ho vylijete kytce na kořeny, tak Chrise pustí a to bude ta správná chvíle na provětrání brokovnice. Naperte do kytky deset ran a je po ní. Seberte si klíč z krbu (Helmet Key) a vraťte se do zámečku.

Stejně jako u Jill si musíte jít popovídat s hadem, který vás, jak je jeho dobrým zvykem, kousne. Hra se přepne na Rebecu a s ní se musíte dostat skrze dům plný Hunterů (no, když je vystřílíte s Chrysem, tak to bude mít jednodušší ;-). Nyní se Chrisova cesta oproti Jillině trochu liší, ale konec mají stejný. Zatímco Jill se mohla rozhodnout, zda sestoupí do díry nebo použije kód na dveře od Barryho, Chris sleze do díry automaticky. Skrze kuchyň a přilehlý výtah se dostaňte do knihovny, kde si seberte MO Disk a z kumbálu baterii na výtah.

Z kuchyně vyjděte po schodech do chodby vedoucí k salónku a odtud se vydejte do hlavní haly. Horem přes balkón v jídelně se dostaňte do místnosti s trofejemi, kde si seberte diamant, a zase se přes jídelnu vraťte pro Colt Python. Pokud jste ze začátku řekli Rebece, že s vámi nemůže jít, tak stále bude čekat v ošetřovně pod schody a vy máte poslední šanci, jak ji ještě zachránit. Připravte si kolt a hned, jak vstoupíte do ošetřovny, zabijte Huntera, než bude pozdě. Podle sekce u Jill se ještě porozhlédněte po munici a kytičkách, protože tuto část za okamžik opustíte.

Zavítejte do podzemí tak, jak je popsáno u Jill. V místnosti napravo od schodů seberte plamenomet a s ním se vydejte za Enricem. Jeho zabití i nalezení kliky jsou stejné, a tak už jen vraťte plamenomet zpátky, kde jste ho vzali, a pokračujte k otáčivému válci. Za ním najdete druhý plamenomet, který vám vydrží až k obřímu pavoukovi, kterému jím upalte jeho hnusné chlupaté nohy. Dveře v chodbě s hady odemknete vrácením plamenometu a po získání další knihy (nebo jestli chcete tak medailónu) a MO Disku vyjeďte ke kašně. Podle stejného scénáře se Chris dostane do podzemní laboratoře.

Držte se návodu pro Jill, a až zprovozníte elektřinu pro výtah, znovu se shledáte s Rebecou - pokud stále žije. Wesker postřelí Rebecu, ale ta díky neprůstřelné vestě přežije a vy můžete klidně nakopat Tyrantovi zadek. Pokud Rebeca umřela, vypadne z Weskera karta, s níž pak otevřete dveře ven. Jestli je Rebeca stále naživu, můžete ji využít k tomu, aby aktivovala sebedestrukční sekvenci. Pak už jen přeměňte MO Disky na kódy, osvoboďte Jill z vězení a jděte na finální souboj s Tyrantem. Pokud jste jeli podle návodu, laboratoř exploduje a vy se můžete těšit na FMV sekvenci se třemi zachráněnými na palubě. Gratulujeme!

Lukáš Kolínský

ZAKONČENÍ

Hra za Jill

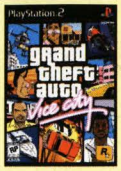
Špatný konec -	**Barry zemře a Chrise nechá ve vězení**
Špatný konec 2 -	**Barry zemře, ale zachrání Chrise**
Dobrý konec -	**Barry přežije až do konce a společně s Jill odletí bez Chrise**
Nejlepší konec -	**Odletí všichni tři**

Hra za Chrise:

Špatný konec -	**Rebeca zemře a Jill zůstane v cele**
Špatný konec 2 -	**Rebeca zemře, ale Jill bude zachráněna**
Dobrý konec -	**Rebeca přežije a s Chrisem společně odletí bez Jill**
Nejlepší konec -	**Odletí všichni tři**

Grand Theft Auto: Vice City

INFO



■ **VYDAVATEL:** Rockstar ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Rockstar ■ **RECENZE:** PSM2 10 - 96/100

Tahle hra předčila veškerá očekávání a je to naprostý triumf.

Tahle hra má snad nevyčerpatelný potenciál! Když už si myslíte, že jste to všechno zvládli na jedničku, objeví se další hromada bonusových věcí...

1) LOUPEŽE

PROČ, JAK A S ČÍM

Proč? Za prvé - peníze jsou potřeba vždycky a ve Vice City tomu není jinak. Za druhé - pokud chcete dohrát hru na 100 procent, musíte tak jako tak vyloupit i všech patnáct obchůdků a restaurací. A za třetí - je to prima zábava.

Jak? Vstoupíte do obchodu, namíříte na prodavače zbraň (nezabíjet, alespoň ne do chvíle, než vám vyhoví!), seberete rychle peníze z pultu a co nejrychleji mizíte, protože policajti to nenechají jen tak. Únik z místa činu je vždycky ten nejtvrdší oříšek.

S čím? Zde je seznam nejvhodnějších zbraní, se kterými můžete vyrazit do akce:

Colt Python
MP5
Uzi 9mm
Chrome Shotgun
Spaz Shotgun
Stubby Shotgun
Tec-9
Ingram Mac 10

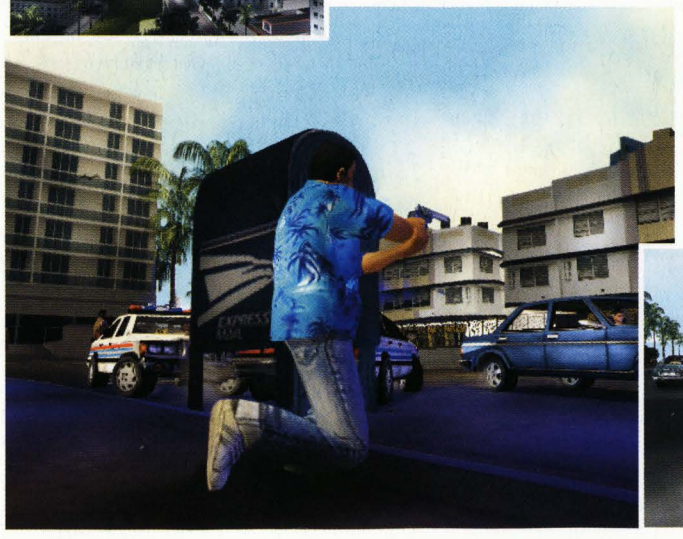
LOKACE

EAST ISLAND

1. Bunch of Tools
Obchod najdete ve Washington Beach poblíž krátkého mostu (na radaru vidíte znak kladiva).

2. Jewelery Store
Najděte Pay'n'Spray na severu. Když k němu dorazíte, dejte se na jih po pobřeží. Jakmile dorazíte k silnici, vedoucí na Leaf Links, běžte doleva a hned potom doprava. Klenotnictví je v uličce, kolmé na dům, v němž začínala mise The Chase, nedaleko domu Mercedes.

3. Dispensary Plus
Znovu můžete vyrazit od Pay'n'Spray na severu. Tentokrát se vydejte ještě dál na sever a na křižovatce pokračujte vlevo. Brzy uvidíte po levé straně zelenobílou ošetřovnu - naproti výškové budově. To by člověk neřekl, ale i tady mají docela slušný prachy.

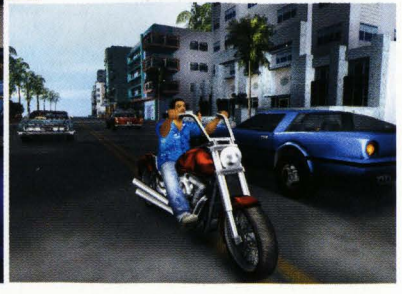


4. Corner Store
Od zmíněného Pay'n'Spray jděte znovu na sever, na křižovatce pokračujte na sever ulicí vpravo a kolem nemocnice dojdete až k sámošce - na další křižovatce vpravo. Jak už naznačuje jeho název, obchod je (téměř) na rohu, vchod je z hlavní silnice.

5. Gash
Hned čtyři obchody můžete vyrabovat v North Point Mall (velký areál zcela na severu Vice Pointu). Prvním z nich je krámek s oděvy Gash, do něhož můžete vstoupit z přízemí i z prvního patra (obě části obchodu spojují jezdící schody). Obchod najdete okamžitě, jestliže vstoupíte jižním vchodem, blíže k východnímu pobřeží.

6. Jewelery Store
Jestliže vejdete do areálu North Point Mall severním vstupem (naproti vašemu nejsevernějšímu savepointu), podívejte se doleva a okamžitě spatříte klenotnictví.

7. Tooled Up
Pokud se dáte v North Point Mall od Gash v přízemí vlevo, uvidíte Ammunation a hned vedle je obchůdek Tooled Up. Mimochodem, v Ammu-nation se můžete o loupež pokusit taky, ale nebude vám to nic platné - prodavač vás požene svou kulovnicí...



8. Music Store
A ještě jednou North Point Mall. Jděte středem promenády, po prostředních jezdících schodech vyjeďte do patra, otočte se vlevo a uvidíte krám s nápisem Vynil Countdown.

WEST ISLAND

9. Coffee Bagels Donuts
Od mostu, vedoucího ze Starfish Island, se dejte doleva kolem Cherry Poppers a na rohu první ulice doprava je obchod s těmi úžasnými sladkostmi. Berte ovšem raději prachy, pan vedoucí vám je poměrně ochotně vydá, pokud jej požádáte svou nabitou zbraní.

10. Screw This
Od mostu, vedoucího ze Starfish Island, se dejte doleva kolem Cherry Poppers a první ulicí doprava. Po asi sedmdesáti metrech vpravo uvidíte obchod.

11. Cafe Robina
Pokračujte od Screw This dál na západ, točte doprava a na konci ulice znovu doprava. Restaurace je naproti billboardu Rockstaru.

12. Laundromat
Od Pay'n'Spray v Little Haiti se dejte jižně a na první odbočce zatočte doprava. Projedete kolem svého savepointu u tiskařských závodů mírnou levotočivou zatáčkou a pokračujete západně. Na konci je křižovatka ve tvaru písmene T, zde otočte doleva a jste tady.

13. Ryton Aire Pharmacy
Lékárna je hned vedle Pay'n'Spray v Little Haiti o pár kroků severněji, na hlavním tahu z Downtownu do Vice Portu. Lékárník je zbabělec, nebojte se toho.

14. Jewelery Store
Najděte Ammu-nation v Downtownu. Dejte se západně až na konec

ulice, pak doprava opět téměř až na konec. Vlevo těsně před levotočivou zatáčkou, vedoucí k policejní stanici, najdete toto klenotnictví, naproti Jacksportu.

15. Dispensary Plus

Jižně od Jewelery Store v Downtownu, za zatáčkou hned vedle Rock City. Hotovo, vykradeno!

Poznámka: na Starfish Island, Prawn Island a Leaf Links není žádný obchod k vyloupení.

2) RAMPAGE

1. Zabijte 30 členů gangu za 2 minuty

Zbraň: Molotov Coctails

Lokace:

Od Ocean View hotelu jeďte na jih a u hotelu Alberta zatočte doleva směrem k majáku. Přejedete po štěrkové cestě a vlevo vedle keře leží ikona rampage.

Gang se pohybuje po už zmíněné štěrkové cestě až k majáku. Nejprve hoďte tři čtyři „koktejly" mezi první skupinky maníků v okolí místa, kde jste sebrali ikonu, pak nasedněte do vozu, kterým jste přijeli a vydejte se k majáku. Pokud uvidíte cestou větší skupinku členů gangu pohromadě, vystupte a pošlete jim pozdrav. Nebo dojeďte až k majáku, vylezte nahoru a házejte vynález pana Molotova z tohoto bezpečnějšího místa. Molotov Coctail je nebezpečná zbraň i pro vás, pokud hodíte slabě nebo jste obklíčeni, je tu velké nebezpečí, že oheň zasáhne i vás. Proto si držte neustále vzdálenost od protivníků. Berte auto všude s sebou a v případě nouze odjeďte a zase se vraťte.

2. Přejeďte a zabijte 30 členů gangu za 2 minuty

Zbraň: automobil

Lokace:

Od Ocean View hotelu se vydejte přímo na pobřeží a po pláži až na samotný břeh. V zátoce na písku naleznete ikonu rampage.

Vezměte si rychlé, odolné a masivní vozidlo. Nejlépe BF Injection nebo FBI Washington. Od ikony jeďte co nejrychleji zpět směrem k hotelu, vaše cíle se procházejí po chodníku, táhnoucího se podél pláže. Musíte přejet postupně 30 maníků, a protože nemáte zrovna moc času, snažte se je srážet v co nejvyšší rychlosti tak, aby byli mrtví už po prvním nárazu a nemuseli jste couvat nebo se vracet, abyste je „dorazili".

3. Zničte 10 vozidel za 2 minuty

Zbraň: Rocket Launcher

Lokace:

Ikona rampage je v chatce na vodě (je to ta bez střechy, na níž také ležel jeden ze skrytých balíčků), na schodech do patra. Chatka leží jižně od doků Colonel Cortez Yacht v Ocean Beach. Můžete se sem dopravit lodí nebo helikoptérou.

V zadání úkolu je zničit 10 vehiklů, nicméně tady na moři nemáte prakticky jinou možnost, než trefovat okolo jedoucí lodě. Naštěstí jich kolem proplouvá relativně dost, takže záleží jen na tom, jak máte přesnou mušku. Střílejte raději přímo ze schodů, kde jste sebrali ikonu, dole i nahoře vám bude překážet zábradlí - pokud ho trefíte, zasáhnete i sami sebe. Jsou zde dvě cesty, jimiž lodě plují: jedna řada je na 10. hodině, druhá řada na 2. hodině, pravidelně se otáčejte a rychle střílejte. Jestliže by vám zbývalo už jen pár sekund a chyběl vám jediný zásah, můžete zlikvidovat svoji loď nebo svoji helikoptéru, i to se počítá. Nedostanete se ovšem potom z ostrova jinak než sebevražedným skokem do vody.

Alternativní možností je doletět k chatce helikoptérou, sebrat ikonu, nasednout znovu do té létající potvory, vrátit se na břeh a z pevniny zlikvidovat 10 aut nebo u břehu plujících či parkujících lodí.

4. Zabijte 25 členů gangu za 2 minuty

Zbraň: Shotgun

Lokace:

Ikonu rampage najdete na střeše Washington Mall. Od Ocean View se dejte na sever a první ulicí doleva, druhou ulicí doprava: před sebou uvidíte spirálový výjezd na střešní parkoviště. Vyjeďte po něm až nahoru, ikona je v zadní části vedle uzavřeného schodiště.

Členové gangu se pohybují dole pod vámi na promenádě. Můžete je trefovat velmi bezpečně přímo ze střechy, ale zde nemáte úplně ideální úhel díky poměrně vysokému zábradlí, takže záleží spíš na štěstí, kde vaše „cíle" stojí. Pokud bude možností ubývat, budete muset seskočit dolů a zbytek vystřílet na férovku. Brokovnice nemá moc silný účinek na větší vzdálenost, takže počítejte s tím, že po jednom zásahu maník v pohodě znovu vstane. Vhodnější je proto střílet na kratší vzdálenost, zde je ovšem zase nebezpečí toho, že vás gang obklíčí.

5. Zabijte 20 členů gangu za 2 minuty

Zbraň: Chainsaw

Lokace:

V Ocean Beach, naproti Rafaelově obchůdku, vedle benzinové pumpy a myčky, je oplocený dvůr s nápisem „To Let". Uvnitř vlevo leží ikona.

S motorovou pilou jde všechno jako po másle. Jediný problém je najít co nejpočetnější skupinku maníků pohromadě a vzít to pěkně z jedné vody načisto. Pohybují se především kolem benzinové pumpy. Potíže tak dělají pouze policajti, kteří se z neznámých důvodů snaží zachovat na ulicích pořádek. Pokud se nenecháte zatknout, musí se vám tento snadný úkol podařit hned na první pokus.

6. Zabijte 10 členů gangu za 2 minuty

Zbraň: Katana

Lokace:

Ve stejném bloku jako rampage č. 5, v jižní části tohoto bloku, mezi

OVLÁDÁNÍ

D-Pad nebo levá páčka » Zatáčení
L1 » Změna radiové stanice
L2 » Pohled doleva
L3 (stisknutí levé páčky) » Zahoukání (podržení) nebo zapnutí sirény (ťuknutí)
R1 » Ruční brzda
R2 » Pohled doprava
R3 (stisknutí pravé páčky) » Aktivace civilních misí
Select » Změna pohledu
Start » Přerušení hry

PŘI CHŮZI PO SVÝCH

Křížek » Běh
Čtverečeк » Výskok
Trojúhelník » Vstup/Výstup z vozu
Kolečko » Střelba/Rána pěstí/Kop
D-Pad nebo levá páčka » Pohyb
Pravá páčka » Pohled z vlastních očí
L1 » Pohled dopředu
L2 » Změna zbraně (doleva)
R1 » Zaměření nejbližšího cíle
R2 » Změna zbraně (doprava)
R3 (stisknutí pravé páčky) » Pohled dozadu
Select » Změna pohledu
Start » Přerušení hry

CO JE CO

PŘI ŘÍZENÍ VOZU

Křížek » Plyn
Čtverečeк » Brzda/zpátečka
Trojúhelník » Vstup/Výstup z vozu
Kolečko » Použití zbraně
Pravá páčka » Ovládání hadice u hasičského vozu nebo střelecké věže u tanku

ČASTÉ DOTAZY

1. V ZÁVODNÍCH MISÍCH MOTOROVÝCH ČLUNŮ VELMI ČASTO PŘEKÁŽEJÍ PŘÍMO NA TRATI LODĚ, PLUJÍCÍ KOLEM POBŘEŽÍ. ZTRÁTU PO KOLIZI S NIMI UŽ TĚŽKO DOŽENU. JE NĚJAKÁ OBRANA?
Ano, je. Tyto závodní mise jezděte pozdě večer nebo v noci. Je sice hůř vidět, ale zato je moře poměrně klidné a máte dost prostoru pro nerušené sbírání checkpointů. Podrobný návod, který vám pomůže v podobných situacích, najdete v 9. čísle Tipstationu.

2. MOHU ZÍSKAT TANK DŘÍVE NEŽ PO SEBRÁNÍ DEVADESÁTI SKRYTÝCH BALÍČKŮ?
Ano, až se v průběhu mise „Sir, Yes Sir" dostanete do tanku, neodvážejte ho do určené garáže, obětujte úspěšné dokončení mise a tank si ponechte. Na východním ostrově se později můžete k tanku propracovat ve vojenské základně za letištěm.

3. NEMÁM DOST PENĚZ, ABYCH SI KOUPIL DALŠÍ OBJEKTY. MUSÍM VYDĚLÁVAT NA VEDLEJŠÍCH MISÍCH?
Desetitisíce, které potřebujete na zakoupení nemovitostí, nevyděláte v taxíku nebo na rozvážení pizzy. Pokračujte ve hře a každý den vybírejte „výpalné" v objektech, které už vám patří. Čím dříve dokončíte všechny mise v nich, tím dříve budete vydělávat. Netěkejte tedy od jednoho k druhému, ale snažte se dokončit celou várku misí v jednotlivých lokacích.

4. MOHU SE DOSTAT NA DRUHÝ OSTROV DŘÍVE, NEŽ SPLNÍM VŠECHNY POTŘEBNÉ MISE?
Ano, možné to je, ale je k tomu potřeba hodně štěstí, odvahy, preciznosti a správného načasování. Běžte na Prawn Island, první polovina mostu je vám k dispozici. Vyskočte na úzký chodníček za zábradlím a počkejte, až se objeví nějaká loď. Potom rychle utíkejte na střed mostu, kudy lodě projíždějí a pokuste se ve správný okamžik skočit dolů na její palubu.

5. JE VE HŘE NĚJAKÝ OPRAVDU VELKÝ BALÍK PENĚZ?
Jistě. Například po skončení mise The Job, kde vykrádáte s komplici banku, najdete ve svém hotelovém pokoji opravdu slušný obnos.

6. CO ZÍSKÁM PO KOMPLETNÍM DOKONČENÍ HRY?
Je toho víc, ale to asi nejzajímavější je: nekonečná munice, možnost najmout si tři maníky, kteří vás mohou následovat (dalo by se to nazvat i ochrankou, ale tu přece nepotřebujete, když jste zvládli hru na 100 %, ne?), speciální kostým a 200 procent armoru i zdraví.

7. MOHU SE DOSTAT DO ODBAVOVACÍ BUDOVY LETIŠTĚ A DO GOLFOVÉHO AREÁLU I SE ZBRANĚMI?
Ano. Na letišti zaparkujte vůz do vstupu tak, abyste mohli z kapoty přeskočit přes zábradlí a nemuseli tak projít přes detektor kovů. Do golfového areálu můžete přijet lodí.

8. DÁ SE VE HŘE VYLEPŠOVAT STŘELBA?
Střelba zrovna ne, ta záleží jen na vaší šikovnosti, ale pokud na střelnici v Ammu-nation v Downtownu nastřílíte skóre alespoň 45 a lepší, urychlí se vaše nabíjení zbraně, což má někdy v boji proti přesile klíčový význam.

9. DÁ SE VE VICE CITY JEZDIT TAXÍKEM JAKO PASAŽÉR?
Ano, kromě jedné z misí, kde vám to hra nabídne (Spilling the Beans), se můžete taxíkem svézt kdykoli po zatčení nebo smrti od policejní stanice nebo nemocnice. Stojí to 9 dolarů.

10. PODLE SEZNAMU JSEM SPLNIL VŠECHNY MISE I VŠECHNY VEDLEJŠÍ ÚKOLY, MÁM VŠAK DOKONČENO JEN NA 98 PROCENT. JSOU JEŠTĚ NĚKTERÉ DALŠÍ NEPOPSANÉ MISE?
Nikoli, pokud se něco takového stane, znamená to, že hráč použil ve hře cheaty. V tom případě mu nebude umožněno hru dohrát na 100 procent.

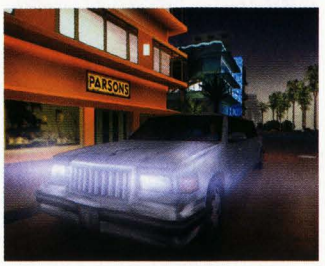
zelenobíle nahozenými vilkami, za stromem u plotu.

Používání katany je velmi jednoduché, nezapomeňte ovšem do padlých maníků píchat, kopat a dorážet je, aby se vám neustále nezvedali. Nejpočetnější skupinky najdete nedaleko v okolí nemocnice - dejte se od ikony východně na hlavní silnici a pak vpravo. Deset chlápků vyřídíte snadno, jen se nenechte zabít - jakmile zaútočíte, bude na vás pěkná přesila.

7. Zabijte 25 členů gangu za 2 minuty

Zbraň: M4

Lokace:
Jeďte od Ocean View po hlavní silnici směrem k dokům a pokračujte, dokud neuvidíte vpravo Marina Sands. Naproti je The Ocean View Medical Foundation. Vyjděte po schodech a vpravo uvidíte ikonu



rampage. Pokud budete mít potíže se skokem na zídku, přistavte si auto a skočte na trávník z kapoty. Možná ještě lepší nápad je přistát opodál s helikoptérou, protože po zvládnutí úkolu na vás bude dole čekat horda maníků a také policajti, pokud budete mít smůlu. V helikoptéře bude váš únik z místa činu mnohem jednodušší.

Zůstaňte nahoře a střílejte členy gangu, shlukující se na chodníku. Střídavě se otáčejte na západ a na východ, maníci se budou generovat, takže cílů je dostatek. Záleží jen na přesnosti vaší střelby, ani policie, ani členové gangu se za vámi na vyvýšené místo nedostanou.

8. Zabijte 25 členů gangu za 2 minuty

Zbraň: PSG-1

Lokace:
Za hotelem Ocean View je malé nákupní centrum a hned vedle něj kryté parkoviště. Vjeďte nebo vejděte dovnitř a vystoupejte až na střechu. V jednom z rohů je dvojitá rampa, vyjděte po ní a seskočte na nižší střechu - v rohu už seshora uvidíte ikonu rampage (je ostatně vidět i z ulice).

PSG-1 je poloautomatická zbraň, což znamená, že můžete pálit prakticky bez omezení. Zůstaňte na střeše a likvidujte maníky jednoho po druhém. (Nezapomeňte si přibližovat pohled tlačítkem ⓡ). Můžete pochopitelně také seskočit dolů, potenciálních cílů bude sice víc, ale zase ztratíte výhodu této zbraně, kterou je poměrně bezpečná střelba na větší vzdálenosti.

9. Zabijte 25 členů gangu za 2 minuty

Zbraň: MP5

Lokace:
Ve směru od Starfish Island na východní ostrov zastavte ihned za bránou mostu a dejte se doprava po schodech. Ocitnete se v hotelovém komplexu s mnoha bazény. U jednoho z nich (připomíná spíš dlouhý kanál) u růžové budovy leží ikona rampage.

Přestože se MP5 dá používat i za jízdy, pro splnění úkolu musíte členy gangu likvidovat pěšmo. Vydejte se buď zpátky na most, přesněji řečeno na výjezd z mostu, nebo se otočte na druhou stranu k Bunch of Tools - tam je „materiálu" k odstřelení ještě mnohem víc. MP5 je vcelku účinná zbraň, ale je třeba opravdu zručně střídat cíle.

10. Zabijte 35 členů gangu z vozidla za 2 minuty

Zbraň: Uzi

Lokace:
Od mostu ze Starfish Island se dejte doprava kolem vysoké rozestavěné budovy a dojeďte až do slepé uličky, z níž je přes vodu přímý pohled na golfový areál. Přesně uprostřed otočky na trávníku leží ikona.

Záleží čistě na vás, jestli se cítíte bezpečněji v automobilu nebo na

motocyklu, ale přece jen o něco výhodnější je posadit se na dvoustopé vozidlo, se kterým můžete daleko snadněji operovat mezi maníky - především vzhledem k místu, kde se konflikt odehrává: na úzké a krátké otočce ve slepé uličce. Ať už v autě nebo na motorce, jezděte neustále tam a zpátky a palte. Přejetí členové gangu se nepočítají.

11. Zabijte 30 členů gangu za 2 minuty
Zbraň: SPAS-12
Lokace:
Od hotelu Ocean View se dejte na sever po hlavní silnici. V okamžiku, kdy ostře zatáčí doleva, odbočte vpravo na pláž za hotel. Za keřem hned zkraje leží ikona rampage.

Členy gangu naleznete po skupinkách na pláži a vzhledem k síle SPAS-12 nebudete mít vůbec žádný problém úkol splnit i do minuty. Přesto si raději co nejblíž připravte vozidlo pro bezpečný únik. Pozor! Zde je chyba ve hře - často se stává, že pokud napoprvé neuspějete, tato ikona rampage se už podruhé neobjeví!

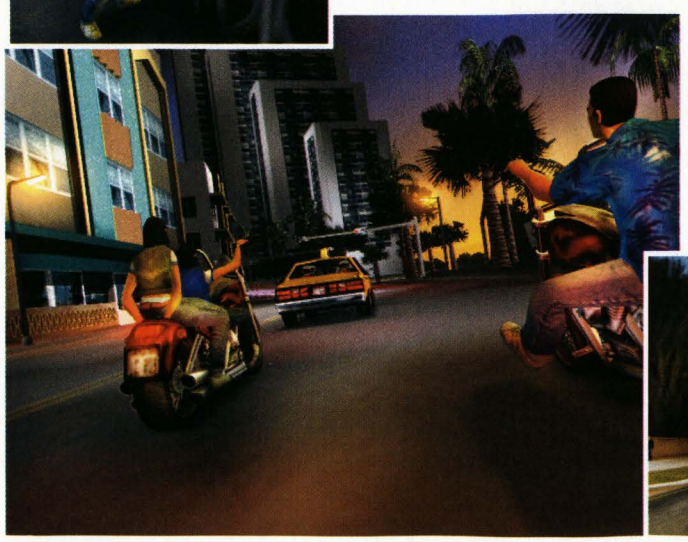
12. Zabijte 10 členů gangu za 2 minuty
Zbraň: PSG-1
Lokace:
Opět za hotelem ve Washington Beach. Od místa, kde jste sebrali ikonu 11, pokračujte na sever, s pomocí kapoty auta přeskočte zídku, nebo ji obejděte a o něco severněji vejděte do areálu. Zde je vypuštěný bazén a skokanský můstek. Na jeho vrcholu leží ikona.

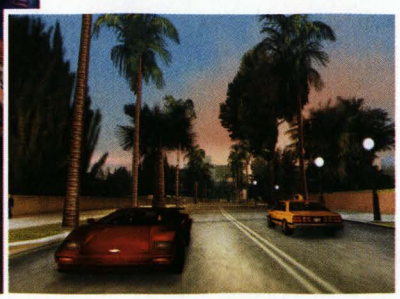
I tentokrát můžete zůstat na místě, kde jste ikonu sebrali, budete tu naprosto v bezpečí a budete mít i dost cílů dole pod sebou. Otáčejte se, aby se vám „generovali" další a další maníci. Většina z nich se ovšem nahrne dolů pod můstek, takže odchod bude poměrně obtížný. Skok z věže a připravené auto u vchodu - to je jediná rozumná cesta, jak se odsud dostat živý a (téměř) zdravý.

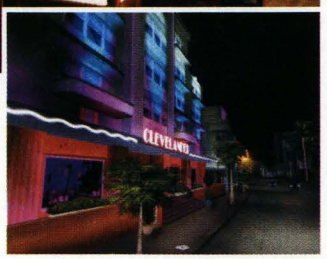
13. Zabijte 20 členů gangu za dvě minuty
Zbraň: Chainsaw
Lokace:
Přesuňte se k mostu, vedoucímu na Leaf Links. Než se dostanete k odbočce do golfového areálu, je po pravé straně vstup dolů na přístaviště lodí. Ikona rampage leží úplně dole na dřevěném molu blízko mostu.

Další rampage s motorovou pilou je opět velmi zábavné a velmi snadné. Členové gangu se kolem vás vyrojí okamžitě po sebrání ikony, nemusíte je složitě hledat. Pokud jich „ubyde" dole na trávníku, přesuňte se vzhůru na silnici směrem ke vstupu do golfového areálu. Předem připraveným vozem zmizte.

14. Zabijte 30 členů gangu za dvě minuty







Zbraň: Rocket Launcher
Lokace:
V North Point Mall vyjeďte po jezdících schodech do patra a najděte Music Shop (Vynil Countdown). Před vchodem jsou palmy a u nich leží ikona rampage.

S Rocket Launcherem si musíte dát především pozor na to, abyste byli v dostatečné vzdálenosti od cíle a aby mezi vámi a cílem nebyl nějaký předmět. Jinak žádný problém, cíle najdete jak na ochozu prvního patra, tak dole na promenádě. Jsou ve skupinkách, takže jedním výstřelem dostanete i pět šest mužů najednou. Přestože vám přibývají wanted hvězdičky, ani při jednom z pěti testovacích pokusů se policie nepřišla podívat nahoru, co tady vyvádím. Přesto může být odchod ze scény trochu divoký, připravte se na to, že v přízemí po vás půjde jak zákon, tak „zbývající" členové gangu.

15. Zabijte 35 členů gangu za 2 minuty
Zbraň: M4
Lokace:
U východního vstupu do North Point Mall leží ikona rampage u nízké zídky.

Nevstupujte do North Point Mall, skupinky maníků se pohybují všude kolem vás na ulici. Tady můžete mít ovšem velký problém s policií (i když při jednom z testovacích pokusů se policajti vůbec neobjevili, takže je to tak trochu i o štěstí). Díky velmi účinné zbrani to jinak není až tak složitý úkol. Opět se otáčejte střídavě na sever a k jihu, aby vám „přibývaly" cíle. Nemusíte nikam běžet, všechno můžete zvládnout z jediné pozice před vchodem do North Point Mall.

16. Zabijte 25 členů gangu za 2 minuty
Zbraň: Python
Lokace:
Naproti východnímu vstupu do North Point Mall, tam, kde jste sebrali ikonu 15, je oranžovobílá stavba. Běžte kolem ní dozadu k pláži (nikoli vnitřkem areálu, ale kolem zdi zvenku) a hned za rohem leží ikona.

Vraťte se na silnici a využijte ohromné rychlosti, s níž lze touto na první pohled málo nebezpečnou zbraní oddělat co nejvíc lidí. Do minuty byste měli mít vystaráno. Využívejte tlačítek R2 a L2 pro změnu cíle a palte jak na Divokém západě. Kdyby bylo nejhůř, o pár metrů dál severně je jeden z vašich save pointů (samozřejmě, pokud

jste už v takové fázi hry, kdy jste si ho koupili).

17. Zabijte 30 členů gangu z vozidla za 2 minuty

Zbraň: Uzi

Lokace:

Nejseverněji položená ikona rampage na prvním ostrově, šikmo naproti severnímu vchodu do North Point Mall, vzadu za růžovobíle nahozeným barákem.

Připravte si odolný vůz a pak už jen jezděte kolem North Point Mall a okýnkem likvidujte ty nešťastníky. Brnkačka.

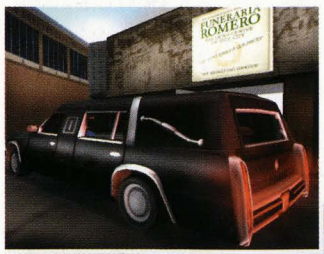
18. Přejeďte a zabijte 35 členů gangu za 2 minuty

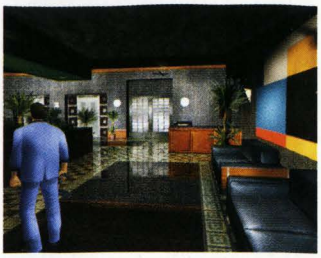
Zbraň: automobil

Lokace:

Pokud pojedete na Starfish Island ze směru od Little Havana, zastavte hned za bránou vlevo u zídky, přes kapotu auta skočte do areálu a před domem najdete ikonu rampage.

Jediný problém je dostat se rychle z areálu, použijte třeba prkna, opřená o zeď a z vedlejší zahrady se už dostanete na ulici. Buď si tu připravte odolný vůz nebo něco „zabavte" a pak už jen vesele přejíždějte členy gangu. Chodí způsobně po chodnících, takže i vy musíte jezdit způsobně po chodnících a pokud možno co nejrychleji, abyste každého přejeli hned napoprvé. Třicet pět mrtvých, to je přece jen na 2 minuty úkol poměrně náročný...





19. Zničte 15 vozidel za 2 minuty

Zbraň: RPG

Lokace:

Ve Vice Portu severně od vašeho savepointu (Vice City Port Authority) stojí velká nákladní loď. Pokud vstoupíte jižněji postavenými schody, najdete ikonu hned za sloupem.

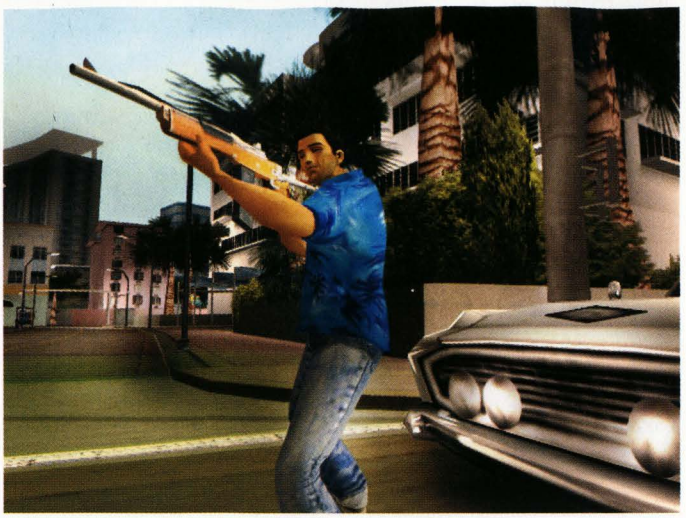
Nejjednodušší je zůstat na schodech lodě a postupně likvidovat jedno auto za druhým. Když budete mít štěstí, můžete tak dokonce i úkol splnit, ale většinou vám 15 vozidel přímo před nosem neprojede, takže se musíte přesunout severněji, kde najdete více cílů. Před policií ujeďte do Pay'n'Spray v Sunshine Autos - dosáhnete totiž až čtyř wanted hvězdiček.

20. Zabijte 35 členů gangu za 2 minuty

Zbraň: Grenades

Lokace:

Od Sunshine Autos jeďte na jih, na první křižovatce vpravo (směr letiště) a ihned vlevo uvidíte oranžovou hotelovou stavbu. Projděte pod průčelím, za bazén a vlevo na trávě je ikona rampage.



Jakmile seberete ikonu, pokračujte dál směrem na východ, dostanete se na vyvýšené místo nad silnicí. Odsud házejte granáty dolů na postávající maníky. Dobrým řešením je házení granátů na vozidla, jejich výbuchem likvidujete větší počet maníků najednou. Bacha, nejodvážnější se mohou vypravit za vámi nahoru, držte si je od těla.

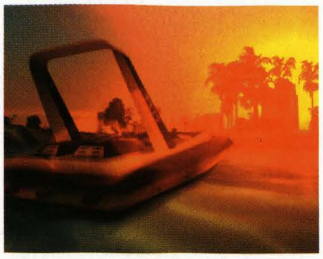
21. Zničte 12 vehiklů za 2 minuty

Zbraň: RPG

Lokace:

Musíte se dostat na střechu letištní budovy. Nejlépe helikoptérou (pozor při přistávání na nerovný povrch střechy), šikovní řidiči se však mohou na střechu dostat i pomocí Unique Jump. Blízko budovy je trojrozměrný billboard se surfařem. Vezměte rychlé vozidlo (potíž je v tom, že tady jich jezdí opravdu málo, takže v jednom takovém musíte přijet a pokusit se to zvládnout napoprvé), rozjeďte se z co největší vzdálenosti a bez jakéhokoli zadrhnutí při rozjezdu skočíte až na střechu. Ikonu najdete na jednom z kopců na okraji střechy.

Střílejte ze střechy, po sebrání ikony se objeví dostatek aut, navíc přivoláte i policejní vozy, zničit můžete i své auto nebo svou helikoptéru, seskočit dolů přes rampu není pak problém.



22. Zabijte 25 členů gangu za 2 minuty

Zbraň: SPAS-12

Lokace:

Uvnitř odbavovací letištní budovy Escobar International Airport, mezi okny a zdí v zadní části.

Se zbraní se nemůžete příliš rychle pohybovat, takže se snažte nalézt vhodnou pozici a z ní střílet do všech směrů. Někteří členové gangu budou i v patře, ale vám bude stačit vyčistit přízemí. Je to poměrně snadný úkol.

23. Zabijte 20 členů gangu za 2 minuty

Zbraň: Ruger

Lokace:

Od Sunshine Autos na sever, šikmo naproti Café Robina vyjděte po schodech nahoru na střechu, kde leží ikona rampage.

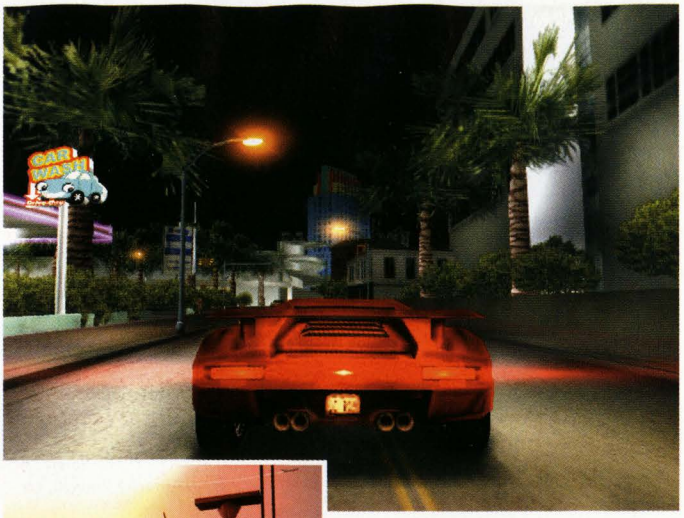
Střílejte ze střechy, ale nebude to zřejmě stačit, protože maníci se brzy rozprchnou na všechny strany. Pak nezbývá, než sejít dolů - když nejde hora k Mohamedovi... znáte to.

24. Zničte 15 vozidel za 2 minuty

Zbraň: Minigun

Lokace:

Severně od letiště je Baxter Air Force Base. Východně od vchodu je travnatá plocha se stromy. Zde leží ikona, přes silnici přímo naproti billboardu Escobar International Airport.



Minigun má docela slušnou sílu a dokáže zlikvidovat jakékoli vozidlo během sekundy. Nevýhoda je jen v tom, že nemůžete přesně zamířit. Ještě horší je to s gangy, které vám nedají vydechnout a neustále po vás šlapou. Také policie se o vás bude vehementně zajímat. Pokuste se dostat nad silnici vlevo na vyvýšené místo, ale ani tam nebude mít úplný klid. A tak je opravdu dobrým řešením pouze jediné - pokud jste už nasbírali 90 balíčků a máte tank, dovezte si ho a zlikvidujte vozy bez nejmenších potíží (v tomto případě je tolerováno, že nepoužijete minigun). Jestliže nemáte tank ve své garáži, můžete si ho vyzvednout právě zde na vojenské základně (projeďte v plné rychlosti bránou, přeražte závoru, zaparkujte vedle tanku a přesedněte).

25. Odstřelte 20 členů gangu za 2 minuty
Zbraň: Sniper Rifle
Lokace:
Potřebujete helikoptéru, abyste se dostali na střechu domu, který stojí prakticky přímo proti mostu, vedoucímu ze Starfish Island do Little Havana. Na střeše je ikona.

Střílejte ze střechy. Sniper Rifle se musí bohužel, narozdíl od PSG-1, mezi výstřely nabíjet, takže to jde o něco pomaleji. Každopádně se vám po několika výstřelech hlouček maníků rozeběhne, takže musíte znovu namířit nebo se i otočit jiným směrem, aby vám cíle nemizely.

26. Zabijte 10 členů gangu za 2 minuty
Zbraň: Katana
Lokace:
Za bankou El Banco Corrupto Grande v Little Havana (pokud už máte za sebou bankovní loupež v misi The Job, tak tam), běžte po ochozu a dozadu na jakýsi dvorek. Pokud jste tady stále ještě s helikoptérou kvůli rampage 25, přeleťte ze střechy jen mírně na sever a uvidíte dole ikonu rampage.

S katanou vyražte západním směrem k Bakery a Cafeteria, je zde dostatek „obětí", ale ty se tentokrát budou hodně bránit, takže to chce opravdovou zručnost v řádění s touto jinak úžasnou zbraní. Nezapomeňte ležící maníky dorážet kopy a bodnutími.

27. Zabijte 25 členů gangu za 2 minuty
Zbraň: Shotgun
Lokace:
Západně od dvou posledních ikon leží ikona pro rampage číslo 27. Je to v uzavřeném bloku, v jehož středu jsou basketbalové kurty, kousek od savepointu Print Works.

Vyražte mezi chudinské domy, zde je dostatek cílů. Brokovnice nezabije hned napoprvé, mějte to na paměti - pouze pokud jste hodně blízko, může jedna kulka stačit.

28. Zabijte 30 členů gangu za 2 minuty
Zbraň: Tec-9
Lokace:
V Little Haiti, poblíž tiskařských závodů a cedule s nápisem „Life is a Bitch", mezi domky u severní zdi leží ikona rampage.

Tec-9 je velmi nešikovná zbraň, tudíž se jedná i o poněkud složitější úkol. Musíte jít opravdu co nejblíž k maníkům, které chcete zlikvidovat a střílet prakticky neustále jako ze samopalu. Rychlost, s jakou vám budou přibývat správné zásahy, je opravdu žalostně nízká - přitom musíte během dvou minut zastřelit 30 lidí. Hrůza.

29. Zabijte 35 členů gangu za 2 minuty
Zbraň: SPAS-12
Lokace:
Opět v Little Haiti, od minulého rampage směrem na severozápad. Dojděte nebo raději dojeďte až na samotné pobřeží, kde se nachází ikona.

Vraťte se co nejrychleji na ulici, kde postávají hloučky členů gangu. S vynikající zbraní, kterou máte k dispozici, nebude vůbec žádný problém zlikvidovat požadovaný počet maníků. Při každém výstřelu padne hned několik z nich. Jen si je nenechte přijít moc k tělu, pak je situace horší.

EASTER EGGS

Tři odkazy na firmu Rockstar!

1) Proleťte se nad Starfish Island a na jedné ze zahrad uvidíte logo Rockstaru.
2) Prozkoumejte všechny ručníky na pláži. Rockstar logo. Opět.
3) Prohlédněte si bundy některých prodavačů v Ammu-nation. Rockstar? No jo.

30. Zabijte z vozidla 35 členů gangu za 2 minuty
Zbraň: Uzi
Lokace:
Vzadu za Rock City v Downtownu, projdete kolem zaparkovaného FBI Washington (tento vůz si vezměte rovnou do akce) a za dalším rohem vpravo je ikona rampage.

Vyjeďte s autem na ulici, jezděte tam a zpátky a z okýnka svého vozu likvidujte členy gangu. Stihněte to co nejdřív, než se dostaví několik policejních vozů. Nenechte se vytáhnout z automobilu, byla by to velká komplikace.

31. Zabijte 30 členů gangu za 2 minuty
Zbraň: M60
Lokace:
Pokud pojedete po hlavním tahu z Little Haiti do Downtownu, odbočte těsně před ostrou zatáčkou vpravo (kde sídlí motorkářský gang) doleva k Moist Palms, blízko parkoviště ve výklenku hotelu je ikona rampage.

M60 je nesmírně silná zbraň, proto to můžete kosit jedna radost.

Střílet můžete i na poměrně velkou vzdálenost, takže je to navíc mise docela bezpečná. Máte sice dost času, přesto doporučuji dojet od ikony na silnici autem, je to docela daleko a s těžkou zbraní byste se tam ploužili tak ztuha jako fotbalová Slavia za titulem.

32. Zabijte 25 členů gangu za 2 minuty
Zbraň: Python
Lokace:
Naproti Ammu-nation v Downtownu je vysoké schodiště (je to také Unique jump), na jehož odpočívadle zcela nahoře je ikona rampage.

V první fázi je nejlepší střílet přímo ze schodů (ani nemusíte mít dokonalý přehled, díky automatickému zaměřování budete trefovat cíle bez problémů), potom sejděte dolů a zbylých deset patnáct maníků pošlete na onen svět. Díky skvělé zbrani bezproblémová mise.

33. Zabijte 40 členů gangu za 2 minuty
Zbraň: Molotov Coctails
Lokace:
Když přijíždíte od Prawn Island, dívejte se hned za mostem doprava - jakmile uvidíte schody ke dveřím nahoru, je to vaše místo. U dveří nahoře je ikona rampage.

Udržujte vzdálenost od cíle útoku, jinak vám v podstatě nic nehrozí. Čtyřicet maníků sice vypadá na pěknou fušku, ale když trefíte správně několik skupinek, budou umírat poměrně hromadně.

34. Zabijte 30 členů gangu za 2 minuty
Zbraň: Minigun
Lokace:
Dáte-li se od posledního rampage severně, narazíte na podivnou sochu, nedaleko ní je před dveřmi ikona.

Připravte si auto, ať se nezdržujete pomalým během s těžkým minigunem a jste co nejdříve v akci. Dostatek „materiálu" najdete na blízké silnici. Tentokrát je to poněkud tvrdší oříšek, protože skupinek je zde hodně a brzy se všichni sesypou kolem vás.

35. Zabijte 30 členů gangu za 2 minuty
Zbraň: Flamethower
Lokace:
V Downtownu u stadionu, zcela na severu, pod můstkem.

V poslední misi si konečně zařádíte i s plamenometem, což - jak musí každý uznat - je rozhodně velká prča. Za maníky musíte po schodech až ke stadionu a protože vypadají jak vymaštění fanoušci Sparty, bude se vám jejich upalování jistě líbit. Tato poslední mise je velmi snadná.

Hotovo, všechny úkoly Rampage jste zvládli!

3) RARITY A FINTY

ZÍSKEJTE NEPRŮSTŘELNÉHO ADMIRALA

Když v misi Guardian Angels dovezete Diazovi ukradenou aktovku, nasedne do svého neprůstřelného Admirala a odjíždí. Tady je vaše šance. Vydejte se za ním, donuťte ho zastavit a pak už není problém vytáhnout ho z vozu a nasednout do jeho vzácného pokladu.

Diaz to ještě netuší, ale za chvíli přijde o auťák.

CHCETE LOVE FIST LIMO?

Tuhle limuzínu dostanete do svých pracek hned ve dvou misích. V misi Psycho Killer si ji můžete bez problémů přivlastnit - místo toho, abyste jeli na začátku mise k Rock City, zavezte vozidlo do své garáže. Upřímně řečeno, není jasné, proč byste to dělali, tenhle auťák stojí za starou belu...

Ignorujte misi a limuzína je vaše.

OHNIVZDORNÁ VOZIDLA

K vehiklům, jako jsou Banschee, Cheetah nebo Infernus se bez problémů dostanete v pozdější fázi hry, ale možná by se vám hodily už mnohem dřív. Jakmile koupíte Sunshine Autos a vypravíte se do prvního závodu, máte šanci. Pokud oželíte vítězství a dokážete se k cíli dostat včas, můžete si tu na soupeře „počkat" a tyto vozy jim bez problémů sebrat pod čumákem.

Odtud startujete svůj zlodějský závod.

VZÁCNÝ ČERNÝ ADMIRAL

Pokud útěk od letištní budovy v misi Check Out At The Check In neřešíte pomocí helikoptéry, bude vás na silnici stíhat krásný černý Admiral. Nejdříve musíte zabít maníka, který souká svou nešťastnou makovici ze střešního okna. Použijte flamethower nebo molotov koktejl. Teprve pak máte šanci se k vozu dostat a přivlastnit si ho.

Je to opravdu nádherný kousek, co říkáte?

TYGROVANÝ TAXÍK

Žádné finty. Stačí jen dokončit všechny mise Kaufman Cabs a tenhle nádherný pruhovaný ďábel bude váš.

Vyjeďte si v něm, pokud se nebudete cítit jako idioti...

HUNTER HELICOPTER

Máte dvě možnosti, jak toto vznášedlo získat jednou provždy. Buď nasbíráte všech 100 skrytých balíčků (s naším návodem to jistě nebude žádný problém), nebo splníte všechny dějové mise. Hunter Helicopter by se pak měl objevit na malém heliportu na Ocean Beach (naproti fontáně zcela na jihu na pobřeží - tam, kde jste podle našeho návodu sebrali balíček č. 60).

S Hunterem se dostanete snadno i na vojenskou základnu.

POLICE HELICOPTER

Policejní helikoptéru najdete téměř vždy (z 95 procent) na střeše policejní stanice v Downtownu. Stane se, že tam momentálně není (asi je

v akci), stačí přijít později nebo vyvolat posledně uloženou pozici, pokud je to možné.

Na této střeše budete častými hosty...

RADIO HELICOPTER

Na střeše rozhlasové stanice v Downtownu (nedaleko mostu na Prawn Island) na vás pokaždé čeká tenhle létající vehikl. Můžete ho využít buď k přestupu, pokud je vaše helikoptéra poničená, nebo poněkud zdlouhavě vystoupat na střechu do schodištích a nasednout.

Helikoptéra pro dopravní zpravodajství.

TANK

Abyste si mohli ve Vice City zařádit v tanku a přitom nemuset použít cheat, najděte 90 skrytých balíčků. Tank si vyzvedněte na vojenské základně za Escobar International Airport. Prostě prorazte závoru, rychle se přesuňte k tanku, stojícímu uprostřed buzeráku a přesedněte. Pak už vás sotva ozbrojená stráž ve vratech zastaví...

Šup s ním do garáže. Vejde se.

SPECIÁLNÍ DODÁVKA

Ve hře je spousta skrytých úkolů a misí. Jedním z nich je například dodávka 37 vehiklů nedaleko lokace 8-Ball Bomb Shop. Problém je, že krádeže všech těch vozů musíte zvládnout během 48 hodin „Vice City času". Zde je seznam požadovaných aut:

Patriot
Sentinel XS
Banshee
Stallion
Sabre
Linerunner
Esperanto
Comet
Taxi
Packer
Admiral
Sentinel
Washington
Cheetah
Infernus
Stinger
Phoenix
Rumpo
Rancher
FBI Washington
Mule
Sanchez
Coach
Voodoo
Hermes
Blista Compact
BF Injection
Bus
Idaho
Greenwood
Glendale
Manana
Perenial
Regina
Securicar
Stretch
Police

5) JAK DOKONČIT HRU NA 100 PROCENT

Zde je seznam úkolů, které musíte splnit, abyste dokončili hru na 100 %.

a) Dokončete všechny dějové mise:
Ken - 4/4
Cortez - 4/4
Diaz - 4/4
Vercetti - 5/5
Kent - 1/1
Phil - 2/2
Love Fist - 3/3

Mitch - 3/3
Auntie - 3/3
Umberto - 4/4
Avery - 3/3
Telefonní mise - 5/5

b) Najděte 100/100 skrytých balíčků.

c) Kupte všech 7 savepointů.

d) Kupte všech 8 objektů (property) a splňte úkoly:
Malibu Club - 4/4
Sunshine Auto's - 4/4 Import-Export Garage, 6/6 pouliční závody (vítězství ve všech)
Printworks - 2/2
Kaufman Cabs - 3/3
Film Studio - 3/3
Boatyard - 1/1
Cherry Popper Factory - 1/1
Pole Position Club - 1/1

e) Vyhrajte všechny 3 Stadium mise:
Hot Ring
Dirt Ring
Blood Ring

f) Zkompletujte „Fun Toys/RC" mise:
'RC Bandit'.
'RC Baron'.
'RC Raider'.

g) Postranní mise:

'Cone Crazy'.
'PCJ Playground'.

h) Zkompletujte všechny 4 checkpoint mise s helikoptérou

i) Zkompletujte Dirt Track mise:
Trial by Dirt
Test Track

j) Proveďte krádeže ve všech patnácti obchodech.

k) Nastřílejte alespoň 45 bodů v Rifle Range (Ammu-nation v Downtownu)

l) Zkompletujte Taxi misi - 100 zákazníků.

m) Zkompletujte Vigilante misi level 12.

n) Zkompletujte Fire Fighter misi level 12.

o) Zkompletujte Paramedic misi level 12.

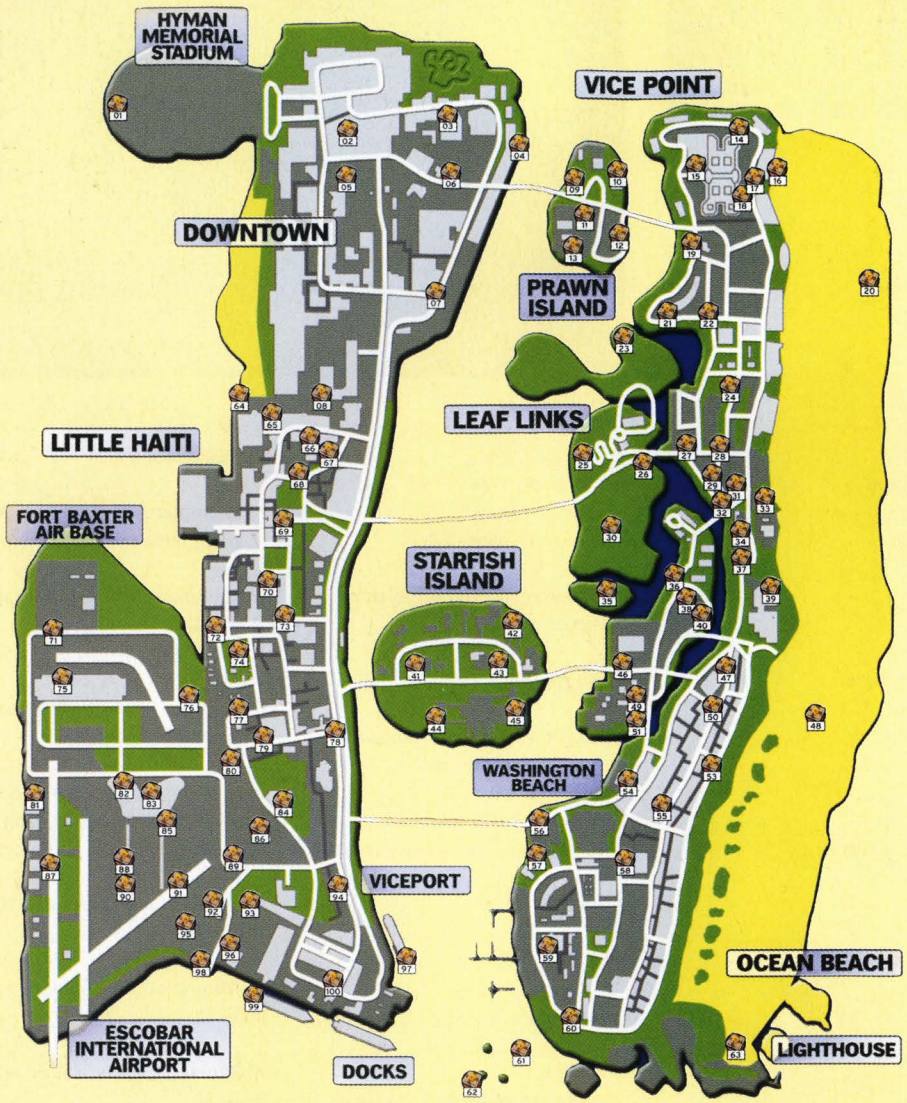
p) Zkompletujte Pizza Boy misi level 10.

q) Zkompletujte 35/35 Rampages.

r) Zkompletujte 36/36 Unique Jumps.

LOKACE BALÍČKŮ

Hledáte sto balíčků? Hledáte jen dva chybějící? Zde najdete mapu a jejich pozice!

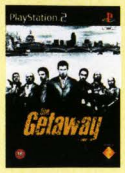


1. Dejte se kolem stadionu, za jeho západní částí je malé parkoviště a zde leží balíček.
2. Velice blízko vašeho savepointu v Downtownu. Zády ke dveřím do vašeho domu se dejte vlevo do dvora za kavárnou Mars.
3. Tenhle balíček je ukrytý v soše na prostranství za úřadem V.A.J.
4. V nejvýchodnějším cípu Downtownu, kde končila rozsvícením řader vaší sexbomby mise G-Spotlight.
5. Vejděte do Schuman Health Care Centre, vzadu jsou garáže. Balíček leží v suterénu.
6. Pouze pomocí helikoptéry nebo jiného vznášedla můžete sebrat balíček na střeše této pětipatrové budovy.
7. Balíček se nachází v budově, ve které jste startovali dlouhou a obtížnou misi G-Spotlight. Mrkněte se po místnosti.
8. V zahradě za hotelem, docela vhodné je vzít si helikoptéru a přistát rovnou v zahradě - balíček leží v jihozápadním rohu.
9. V severní části Prawn Island najdete západně od kašny zeleně omítnutý dům. Balíček leží na zadní verandě.
10. Balíček je v domě, kam jste si museli osobně dojít pro aktovku v jinak „helikoptérové" misi Phnom Penh 86. Do místnosti v přízemí, kde leží balíček, se dostanete jen tak, že do ní opatrně seskočíte z polorozbořeného vnitřního ochozu v prvním patře.
11. Uvnitř vašeho „porno Barrandova", v natáčecím studiu C.
12. Balíček najdete ve slepé uličce nedaleko na silnici ležící „wanted" hvězdičky.
13. Až se dostanete do natáčecích studií, případně až budete mít k dispozici helikoptéru, balíček seberete na střeše modré budovy vedle studia D.
14. Ve výklenku severně vedle vchodu do North Point Mall. Je to vchod, ležící naproti save pointu 3321 Vice Point.
15. Na západní straně North Point Mall se nachází víceúrovňové parkoviště. Balíček leží v suterénu ve výklenku hned vpravo vedle vjezdu.
16. V prostředním výklenku zadního traktu béžovo-bílé budovy východně od North Point Mall.
17. V prvním patře North Point Mall, v jižní části, před zavřeným vchodem do obchůdku se čtyřmi nápisy „SALE".
18. V prvním patře obchodáku North Point Mall v obchodě s nápisem GASH vpravo od vchodu za jezdícími schody, nebo můžete vstoupit do krámu v přízemí a vyjet po schodech nahoru.
19. U jižního sloupu mostu, vedoucího na Prawn Island, na straně u vodního kanálu, nedaleko jižního vchodu do North Point Mall.
20. Na severovýchodním cípu RC závodiště pod celoplošnou reklamou JOCKSPORT - Sport and leisure wear.
21. Těsně před projetím ostré levotočivé zatáčky ve směru od North Point Mall vyjeďte u velké bílé budovy po schodech (trapící můžou jít i pěšky) a vpravo na konci terasy, nedaleko od zdi, najdete balíček.
22. V tom samém objektu, kde jste sebrali balíček č. 21, se v zadním traktu nachází hotelový bazén. Vylezte až nahoru (tady ovšem musíte opravdu pěšky) a na nejvyšším skákacím prkně leží balíček. Když už jste tady, skočte si do bazénu, bude vás to stát jen pár procent armoru.
23. Blízko osmnácté jamky golfového hřiště v jeho severní části, nedaleko místa, kde začala vaše honička v misi Four Iron.
24. Vstupte do dvorků mezi domy (východně od Pay'n'Spray, dějiště části mise The Chase), balíček je u zídky vpravo v levé části dvorku - pokud vstoupíte ze severu.
25. Dojeďte serpentýnami až do západního cípu golfového areálu, balíček je v jednom z pískovišť, nedaleko konce asfaltové cesty.
26. Pod mostem, nedaleko vstupní brány do golfového areálu.
27. Od hlavního vchodu domu Mercedes se vydejte vlevo k bazénku a pokračujte opět vlevo - u zadního vchodu leží balíček.
28. Vyjděte po třech schodištích do objektu, dostanete se na střechy domů. Dejte se vlevo, pak vpravo a seskočte z první střechy na druhou. Otočte se a seberte balíček. Cesta zpět není, musíte seskočit z nižší střechy. Případně můžete balíček sebrat v průběhu mise The Chase.
29. V klenotnictví v uličce kolmé na dům, kde jste vstupovali pro balíček 28 nebo kde začínala mise The Chase.
30. Jeďte ve vozíku do jižní části golfového areálu, balíček je na ostrůvku nevelkého jezírka.
31. Východně od pizzerie pod schody bílého baráku.
32. Před pultem v pizzerii.
33. Za hotelem u pláže nedaleko bazénku v rohu.
34. Helikoptérou zaleťte na střechu domu, kde měla vaše pornohvězda schůzku s kongresmanem (mise Marthas Mug Shot).
35. Na „golfovém" ostrově v jeho nejjižnější části na dřevěném můstku, vedoucím k nejmenšímu ostrůvku.
36. Na molu za řadou rodinných domků, které leží naproti staveništi, kde ležel na traverze balíček č. 38.
37. Na parkovišti za Malibu klubem, vlevo vedle vjezdu.
38. Vejděte na staveniště, vyjděte po prknech do patra rozestavěné budovy. Na konci jednoho z trámů je balíček.
39. S helikoptérou se dostanete na střechu s bazénem naproti Malibu klubu.
40. Po misi Riot seberete balíček snadno v areálu Spand Express vzadu za barákem.
41. Na Starfish Island na balkóně domu Rockstaru.
42. Před domem v severovýchodní části Starfish Islandu.
43. V garáži patřící k vlce vašeho souseda.
44. Mezi vaším a sousedním pozemkem je úzký průchod, kde leží další balíček.
45. Na vašem pozemku u bazénku.
46. Pod mostem, vedoucím z Washington Beach na Starfish Island. Seskočte hned u brány dolů na trávník k vodě.
47. V prvním patře policejní budovy. Jakmile vstoupíte dovnitř, půjdou po vás policisté jako po narušiteli, takže hledejte svižně. Nebo si počkejte, po misi No Escape? bude v místnosti vlevo od vchodu k použití policajtská uniforma. V ní se pak můžete procházet policejní služebnou třeba celý den, aniž byste vzbudili nějaké pozdvižení.
48. Nad schůdky v jedné z budek pobřežní hlídky.
49. Od brány na most, vedoucí na Starfish Island z Washington Beach, se dejte jižně po krátkém schodišti a před sebou uvidíte venkovní sprchy. Hned v první kabince je balíček.
50. S helikoptérou přistaňte na střeše modrobílé budovy.
51. Vedle podlouhlého bazénku, připomínajícího spíš kanál, vedle zídky poblíž růžové budovy. Nejlepší vstup do areálu je od Bunch of Tools.
52. Na trávě pod mostem, vedoucím od Washington Mall k Bunch of Tools.
53. Na střeše budovy sousedící se sídlem ochranky (mise Bar Brawl).
54. Vzadu na ochozu vašeho domu (pokud hledáte balíčky hned na začátku hry, tak vašeho budoucího domu) na Washington Street.
55. Za růžovou budovou u bazénku, hned vedle armoru.
56. Na ochozu pod mostem, spojujícím Washington Beach a Viceport. Musíte opatrně seskočit dolů na plošinu.
57. Na břehu za budovou nemocnice. Vyskočte u vchodu do špitálu na zídku vlevo a obejděte dům.
58. Nejlépe s helikoptérou seberete balíček na střeše jednopatrové budovy nedaleko Washington Mall.
59. Vstup do podzemních garáží se nachází u Colonel Cortéz Yacht (úvodní mise). Vjeďte dovnitř a dejte se vlevo. Balíček je v rohu.
60. Na jižním cípu Ocean Beach je domek naproti fontáně, nedaleko malého heliportu, téměř na samotném břehu. Balíček leží na schodech ze strany od vody.
61. Až budete mít k dispozici loďku, vydejte se pro tento balíček, který leží na skalnatém výstupku z moře.
62. Opět s loďkou zajeďte k rozpadlé chatrči na vodě, která se nachází východně od výstupku, kde jste sebrali balíček číslo 61. Musíte vystoupat po poničených schodech nahoru.
63. Na odpočívadle vstupního schodiště před vstupem do majáku.
64. Vzadu za pozemkem Phila Cassidyho, poblíž pobřeží.
65. Na Philově pozemku je kůlna, uvnitř najdete balíček.
66. Tady se musíte poohlédnout mezi budovami za Kaufman Cabs a protože banda maniků pohybující se v této oblasti vám není zrovna moc nakloněna, budete muset být velmi ostražití a neustále připraveni bojovat. Na jednom z nádvoří jsou krátké schody dolů - tady leží balíček.
67. Tenhle balíček leží na střeše budovy v Little Haiti. Nejjednodušší je vzít si k jeho sebrání helikoptéru, i když se na střechu můžete dostat poměrně složitě i pěšky.
68. Na východ od Kaufman Cabs poblíž budovy.
69. Dojeďte do Romerova hrobařství, u jednoho z hrobů najdete balíček.
70. Helikoptérou doletěte na střechu tiskárenské společnosti (poblíž vašeho savepointu v Little Haiti), mezi generátory najdete balíček.
71. U vstupní brány letecké společnosti je billboard, za ním balíček. Bacha na střelbu ochranky objektu.
72. Najděte čistírnu, uvnitř budovy se skrývá další balíček.
73. Na pozemku tiskárenské společnosti ve východním rohu. Hledejte pečlivě, mezi keři je pohled trochu nepřehledný.
74. Blízko domku šamanky Daiquiri.
75. Tenhle balíček je pod letadlem v severovýchodní části letiště.
76. Blízko letištního komplexu pod jedním z billboardů.
77. Naproti Umbertově restauraci je cesta, balíček leží u zdi.
78. Zase jeden balíček přímo v obchodu, tentokrát v tom s koblihami.
79. Vyjděte na střechu a přejděte po úzké lávce kolem billboardu Kaufman Cabs. Na odpočívadle je balíček.
80. Balíček leží na střeše čtyřpatrové budovy.
81. Na západní části letiště leží balíček za požární stanicí.
82. V terminálu letiště v přízemí nedaleko telefonního automatu.
83. Na střechu letištní budovy se dostanete pouze helikoptérou. Bacha při přistávání na nerovném povrchu střechy. Po sebrání balíčku neodlétejte ani neseskakujte dolů, ale pokračujte seskočením na nákladací most seberte balíček 88 nebo 91.
84. Tento balíček leží u vás „doma". Poté, co vám bude patřit Sunshine Autos, ho najdete v prvním patře.
85. V terminálu letiště běžte do prvního patra, balíček leží na konci nástupní brány 1-8.
86. S helikoptérou přistaňte v areálu naproti Sunshine Autos, mezi cisternami vedle trubky leží balíček.
87. Pod letadlem vyčnívajícím z hangáru.
88. Balíček leží na tryskáči. Dostanete se k němu jen po spojovací plošině, na kterou můžete seskočit ze střechy letištní budovy.
89. Na parkovišti nedaleko východního vstupu do areálu.
90. Další balíček pod letadlem, tentokrát prakticky uprostřed plochy areálu.
91. Můžete opět seskočit ze střechy letištní budovy, nebo opatrně přistát s helikoptérou na nevelké ploše nákladacího mostu. Na úplně poslední plošině leží balíček.
92. Balíček leží na střeše jednoho z McAdamových hangárů (velmi blízko vstupu do areálu). Můžete sem doletět helikoptérou nebo použít rampy ke skoku na střechu s automobilem.
93. Severně od garáže 8-Ball, v poměrně velkém areálu poblíž plotu.
94. Před jedním z bílozeleně nahozených domků ze strany od silnice.
95. Na letištní ploše nahoře na heliportu.
96. V areálu Sea Plan Tours, v hangáru.
97. Na nákladní lodi, kde jste absolvovali obtížnou misi Spilling the Beans. Balíček je na východní straně, volně přístupný.
98. Na střeše budovy, která leží v jižní části letištního areálu.
99. Na nákladní lod se dostanete helikoptérou, balíček leží na zádi. Stane se, že helikoptéra mezitím, než seberete balíček, zmizí - pak vás čeká jen skok do vody a smrt.
100. Uvnitř areálu pod billboardem Vice Port Authority Main Building.

The Getaway

Jestli znáte dobře Londýn, budete v téhle hře ve výhodě. Pro ty ostatní jsme připravili následujícího podrobného průvodce.

INFO



■ **VYDAVATEL:** SCEI ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Team Soho ■ **RECENZE:** PSM2 12 - 72/100

Zpackaná hra s ohromným potenciálem. Chybělo málo.

THE FRIGHTENER

První úroveň začíná krátkou honičkou, ve které budete pronásledovat červený Rover s únosci Markova syna. Hned od začátku na to pěkně šlápněte a pověste se jim na paty. Jedou sice dost rychle, ale pokud si auto nepoškodíte nějakým nepříjemným nárazem, neměli by se vám ztratit. Když ovšem zaváháte a ztratíte se v tom anglickém zmatku, tak nezoufejte. Klidně si přestupte do jiného auta a sledujte směr, který vám určí směrovky. Nakonec dojedete k bráně skladiště, před kterým únosci zastavili.

Před vámi je první pořádná akce. Běžte ke vchodu vedoucímu na dvůr a opatrně nakoukněte dovnitř. Uvidíte jednoho z gangsterů u návěsu vpravo před vámi. V této fázi mise nemusíte být ještě tak opatrní, takže se ukažte a zastřelte oba gangstery, kteří na vás vyběhnou. Potom zaběhněte mezi návěsy, protože ze skladiště na vás mají skvělý výhled. Až vykouknete zpoza návěsu, uvidíte u vchodu schodiště, pod kterým stojí několik barelů. Střelte do nich a exploze zabije další dva gangstery. Běžte k troskám schodiště a seberte samopal, který tam zbyl po jednom z nich.

Nyní půjde do tuhého. V první hale skladiště totiž narazíte na velmi početnou skupinu gangsterů. Rozhodně bezhlavě nevbíhejte dovnitř. Jen nakoukněte a zastřelte chlapíka za bednami přímo naproti vchodu. Potom vám doporučujeme postup podél levé stěny skladiště. Zde byste se totiž měli setkat s většinou gangsterů čelně. Zaběhněte do prvních otevřených dveří a otočte se směrem k nim. Zde si můžete v klidu odpočinout. Potom se prostřílejte do druhé haly, ve které už bude podstatně míň protivníků. Opět se držte pravé stěny skladiště a pokuste se gangsterům vpadnout do zad.

V rohu skladiště se dostanete ke dveřím, za kterými vidíte schodiště. V mezipatře na vás čeká jeden z gangsterů, tak postupujte s maximální opatrností. Další je nad schodištěm. Potom vyběhněte do prvního patra a nahlédněte dveřmi do další místnosti. Vyběhnou na vás dva gangsteři, které můžete v klidu zlikvidovat výstřelem do červeného barelu mezi nimi. Postupujte patrem dál a prostřílejte se až do kanceláře se skleněnou stěnou. V té první úroveň končí.

BURNING BRIDGES

Druhá úroveň začíná o něco klidnější jízdou. Máte dost času, takže můžete klidně dodržovat pravidla silničního provozu. To vám dokonce doporučujeme, protože honička s policií by byla opravdu zbytečnou komplikací. Sledujte tedy své směrovky a dojeďte na druhý břeh, kde najdete v Soho bar jménem Republic. Zastavte před ním a vystupte.

Ihned po vašem vstupu budete napadeni, takže se připravte na ostrou akci. Nesmíte při tom zapomenout na vyhazovače na ulici. Pokud začnete v přízemním baru střílet po ochrance, tak vás napadne zezadu. Zastřelte ho tedy jako prvního a teprve potom se věnujte střelcům v přízemí. Nyní vás ale čeká obtížnější úkol. Budete se muset prostřílet do prvního patra. Ti dva chlapíci na schodišti nejsou příliš schopní, horší je to s ochrankou v restauraci. Zkuste popojít zhruba do poloviny schodů a sklem vlevo uvidíte barmanovu hlavu. Rozstřílejte sklo a zastřelte barmana. Potom přeběhněte ke schodišti do druhého patra a zastřelte chlapíka, který přiběhne seshora. Nyní v prvním patře zbývá jediný protivník, který se schovává mezi stoly. Chce to přímočarou akci, tak tam vtrhněte a rozstřílejte ho na hadry. Potom si vezměte barmanovu brokovnici.

Zbývá už jen druhé patro. Vyběhněte po schodech a přitiskněte se ke stěně nalevo od dveří. Nakoukněte dovnitř a zastřelte chlapíka sedícího přímo naproti vám. Potom se připravte na útočníky, kteří vám můžou vyběhnout naproti. Až bude opět klid, tak proběhněte do sálu a držte se u pravé stěny. Až zastřelíte střelce v bílém obleku u vzdálenější stěny, uvidíte začínající oheň. Barmana si vůbec nevšímejte, protože s ním zkrátka nemusíte bojovat. Zbývá jen na chodbě počkat na rozšíření ohně a prostřílet se ven. Postřílejte policisty u vchodu a naskočte do nejbližšího auta (klidně policejního). Rozjeďte se libovolným směrem a po krátké jízdě úroveň skončí.

ART APPRECIATION

Pokud jste v policejním autě, tak z něj radši hned na začátku vystupte a ukraděte si něco vhodnějšího. Další jízda bude opět docela dlouhá a honička s policií vám ji rozhodně nezkrátí. Stačí, že po vás občas půjdou gangsteři jezdící výhradně v mercedesech. Po opuštění

čtvrti Soho vám ale dají pokoj. Nyní stačí v klidu dojet k rozlehlým zahradám, ve kterých je umístěna malá galerie. Zajeďte jednou ze dvou bran dovnitř a zaparkujte přímo před vchodem.

Uvnitř se u informací dozvíte, že vstup do prvního patra je zakázán. Odehrává se tam totiž soukromá akce jen pro zvané. To vám ale samozřejmě nevadí, protože s sebou máte univerzální propustku. Pod schodištěm stojí dva chlapíci, kteří všechny kontrolují. Můžete jim zkusit proběhnout, ale šance na úspěch není moc velká. Pokud na vás zaútočí, tak začne velká mela. První patro je totiž plné triád, kteří vám půjdou velmi tvrdě po krku. Doporučujeme vám pomalý postup podél jedné z bočních stěn. Je zde několik malých místností, ve kterých si můžete v klidu doplnit zdraví.

Až se prostříláte na druhý konec patra, uvidíte další schodiště. Seběhněte po něm dolů a vlevo uvidíte otevřené dveře vedoucí do sklepa. Zde začne jít opravdu do tuhého, protože sklep je plný gangsterů s brokovnicemi a samopaly. Doporučujeme nakukovat za každý roh, protože jediné zbrklé vyběhnutí vás může stát život. Ve sklepě musíte jít chodbou přímo naproti schodišti a dostanete se do místnosti s mnoha poličkami. Z místnosti na vás ale vyběhne spousta gangsterů, které bude nejlepší zabít pomocí velké exploze. Střelte do bojleru a potom do oleje, který z něj vytéká. Tím ho zapálíte a exploze bude následovat. Za rohem uvidíte u zdi hromadu beden, na kterých je jedna otevřená. Doběhněte k ní a vychutnejte si animaci oznamující váš úspěch.

Poslední částí úrovně bude útěk. V okolí galerie vás napadne několik aut s Číňany. Těch se zbavíte snadno. Horší je, že vás kvůli těm Číňanům začnou pronásledovat také policisté.

Až se jim ztratíte, tak sledujte své směrovky a dojeďte na dvorek u malé hospůdky, kde už na vás čeká Charlie.

AIDING AND ABETTING

Toto je první úroveň, kterou budete celou absolvovat v autě. Navíc se zde poprvé setkáte s časovým limitem, takže budete muset řídit o něco rychleji než normálně. Naskočte do připraveného vozu a počkejte, až si nastoupí také Eyebrows. Potom se jako vždy vydejte směrem, který vám prozradí směrovky. Držte se hlavní třídy, po které se dostanete až téměř k cíli. Až minete policejní zátaras nalevo od vás, tak se připravte. Místo určení se blíží. Jde o krátkou vedlejší ulici, ve které před sebou uvidíte policejní dodávku s doprovodem. Nezpomalujte a dojeďte až k nim. Auto se automaticky přizpůsobí jejich rychlosti a vy můžete sledovat ukázkové přepadení. Potom přijde řada na vás. Dodávka s Jakem začne ujíždět a vaším úkolem bude tuto dodávku zastavit. Toho docílíte jedině tak, že do ní budete stále narážet. Ale bohužel nestačí nárazy zezadu. Budete ji muset předjet po chodníku nebo protisměrem a nabourat přímo do kabiny. Tento postup několikrát opakujte a dodávka zastaví.

Po delší animaci jsou opět všichni ve vašem autě. Úkol je zřejmý. Musíte s Jakem v autě dojet do skladiště, ve kterém se odehrávala první úroveň. Nepředpokládáme, že se v Londýně vyznáte tak dobře, abyste tam trefili sami. Opět tedy sledujte směrovky a zbavte se svých pronásledovatelů. Pojedete skoro přes celé město, takže se pokuste ušetřit svému autu ty nejtěžší nárazy. V této úrovni totiž nemáte šanci změnit vůz. Po dojezdu ke skladišti úroveň končí.

TAXI FOR MR. CHAI?

Ve starém známém skladišti se budete muset opět dostat až do Charlieho kanceláře.

Tentokrát ale bude váš styl postupu úplně odlišný. Do prvního patra se totiž budete muset dostat, aniž by vás některý gangster zahlédl. Počkejte, až odejde váš strážce, který vám přikáže zůstat na místě. Po pár vteřinách projděte do druhé haly a podél pravé stěny proběhněte až do protějšího rohu. Dál pokračujte směrem ke dveřím vedoucím na schodiště. Před nimi ale pokuřuje jeden z gangsterů. Jednoduše ho chytněte pod krkem a zlomte mu vaz. Potom rychle proběhněte do temné skrýše pod schodištěm.

Až další gangster sejde ze schodů a zmizí v hale, můžete vyběhnout do prvního patra. Přitiskněte se ke zdi u dveří a sledujte, jak Jake a jeho kumpáni odcházejí směrem k Charlieho kanceláři. Potom přeběhněte k nízké zídce kousek od dveří a skrčte se za ní. Jeden z gangsterů se vyjde porozhlédnout kolem. Prohodí pár slov se svým kolegou a zase zajde do chodby před kanceláří. Pokračujte podél pravé stěny a za zády dalšího gangstera vklouzněte do kanceláře vpravo. Zlomte vaz jeho kolegovi a projděte do vedlejší kanceláře. Nyní už můžete klidně chodbou přeběhnout k Charliemu.

Po animaci, ve které vás Jake a jeho kumpáni objeví, vás čeká další klidná jízda. Stáváte se řidičem umučeného Číňana, kterého budete muset dovézt do čínské čtvrti. Nikdo vás cestou nebude honit a také vás netlačí žádný časový limit. Jednoduše dojeďte na druhý břeh Temže a najděte vjezd do čínské čtvrti. Zde najeďte před restauraci, kterou znáte z animace, a počkejte si na závěrečnou animaci úrovně.

OUT OF THE FRYING PAN

Číňany vaše počínání nějak zvlášť nepotěšilo, takže se budete muset rychle vypařit. Pamatujete si z animace na začátku minulé úrovně průjezd, o kterém Jake mluvil? Do něj musíte Číňany zavést. Pokud máte auto pořádně v ruce, neměl by to pro vás být problém. Budete si holt muset poradit zároveň s Číňany i s policií. Zároveň si ale musíte dávat pozor, aby vás Číňané neztratili. Až dojedete do ulice s průjezdem, tak vás na něj Mark upozorní. Zastavte přímo před ním a vběhněte dovnitř.

Jakův plán bohužel nepočítal s vaším přežitím. Ve dvorku za průjezdem totiž čeká docela početná slupinka těžce ozbrojených Jamajčanů na jakéhokoliv nepřítele. To znamená, že se okamžitě pustí i do vás. Zlomte tedy vaz hlídkujícímu Jamajčanovi v průjezdu a vezměte si jeho AK-74. Potom zaběhněte doprava za roh a schovejte se za velkým šedým kontejnerem. Otočte se směrem k průjezdu, protože z tohoto směru za vámi zřejmě proběhne pár Číňanů. Zůstaňte na tomto místě a počkejte, dokud neutichne střelba. To totiž znamená, že jedna ze stran zvítězila a zbytek práce je na vás. Nyní musíte postřílet všechny zbývající gangstery na dvorku. Hlavně nezapomeňte na Jamajčana v garáži na druhé straně. Úroveň skončí, až všechny postříláte a vyběhnete průjezdem zpět na ulici.

FILTHY BUSINESS

Stojíte u východu z průjezdu a každou chvíli můžete očekávat příjezd policie. Nasedněte do jednoho z vozů, kterými přijeli Číňani, protože jejich Hondy jsou opravdu skvělá auta. Pokuste se co

nejrychleji ztratit policistům, kteří vás budou pronásledovat hned od samotného začátku. Potom na nějakém zastrčeném místě změňte vůz a můžete se začít zajímat o realizaci prvního úkolu. Tím je nalezení dodávky, která vám poskytne krytí při průniku na policejní stanici. Najdete ji zaparkovanou u chodníku, takže stačí jednoduše do ní nastoupit. Po krátké animaci vás čeká jízda s tímto nepříliš obratným vozidlem. Navíc budete časově omezeni, takže si nemůžete dovolit žádné pohodové tempo. Do sedmi minut totiž musíte zlikvidovat pravou dodávku, která je již na cestě na policejní stanici. Po jejím nalezení pomocí směrovek stačí párkrát do ní nabourat. Stejně jako při likvidaci policejní dodávky musíte bourat do kabiny, takže ji budete muset několikrát předjet.

Až dojedete před policejní stanici, tak zaparkujte svůj vůz a vstupte dovnitř. U vchodu už na vás čeká policista, který vám ukáže cestu do telefonní ústředny. Pomalu ho sledujte, protože do ústředny musíte dojít. Až vás opustí, tak vyběhněte na chodbu a zatočte doprava. Vaším dalším cílem je místnost s uloženými důkazy, kterou najdete v prvním patře. Budete tedy muset sledovat šipky s nápisem First Floor. Vyběhněte po schodišti do prvního patra a porozhlédněte se po šipce s nápisem Evidence Room, což je anglický výraz pro místnost na ukládání důkazního materiálu. Při hledání této místnosti ale rozhodně nevcházejte do žádné kanceláře.

V místnosti s důkazy najdete na zemi pistoli. Seberte ji a hned si ji schovejte pod kabát. Vyjděte zpět na chodbu a přitiskněte se ke stěně přímo naproti vám. Podél ní jděte doprava a zastavte se až na rohu chodby. Zde poprvé uvidíte muže, kterého máte zabít. Jmenuje se McCormack a je to ten muž ve světlém oblečení. Nyní ho budete muset s rozumným odstupem sledovat. Nikam vám neuteče, takže se radši držte dál. V místnosti s mnoha podivnými přístroji potom zanechá svého průvodce, kterému zde můžete bez problémů zlomit vaz. Nyní bude sledování o něco jednodušší, protože McCormack není tak pozorný, jako byl jeho průvodce. Sledujte ho až do přízemí, kde nakonec vejde do výslechové místnosti. Zde budete nevyhnutelně odhaleni a musíte McCormacka co nejrychleji zastřelit.

Vaším dalším úkolem bude prostřílet se ven z policejní stanice. Naštěstí vám pomůže Yasmin, která nemá vůbec špatnou mušku. Prostřílejte se tedy na konec dlouhé chodby, která vede od výslechové místnosti. Tam zahněte doleva a z chodby vpravo vylétne dýmovnice. Postřílejte tři policisty ze speciální jednotky a vyzbrojte se jejich samopaly. Pokračujte dál a mířte ke schodišti do prvního patra. Postřílejte další členy speciální jednotky a vlevo uvidíte dveře vedoucí na zadní parkoviště. Vrata vedoucí na ulici se bohužel zavřou, takže budete muset pokračovat stanicí k přednímu východu. Prostřílejte se ven a nasedněte do policejního auta napravo před vámi. Tímto autem budete muset spolu s Yasmin dojet až k Charlieho skladišti. Zajeďte na malé oplocené parkoviště a tato dlouhá úroveň je konečně za vámi.

A TOUCH OF CLASS

Opět je před vámi jedna pohodová jízda, při které se nemusíte bát žádného pronásledování (pokud jezdíte podle předpisů). Vaším cílem je noční klub jménem A Touch of Class. Najdete ho v jedné z vedlejších uliček. Zaparkujte před ním a připravte se na menší přestřelku. Opět vám pomůže Yasmin, takže váš úkol nebude příliš těžký. Až vstoupíte dovnitř, tak zastřelte vyhazovače před vchodem. Potom seběhněte po schodech do suterénu a postřílejte ochranku kolem vchodu. Nikdo na vás nevyběhne, takže si můžete v klidu doplnit zdraví. Nyní musíte postřílet zbývající gangstery, kterých naštěstí v klubu není moc. Nepříjemný je ale střelec za posledním sloupem vpravo. Při postupu směrem k baru si ovšem dávejte pozor na kancelář v levém zadním rohu. Vedoucí klubu má totiž samopal, který vás může rozstřílet jedinou dávkou. Poslední dva protivníci jsou v šatně striptérek vedle kanceláře. Po jejich zabití jděte do sprch za šatnou a úroveň skončí.

THE COW GIRL & THE CASH

Vaším prvním úkolem bude dovézt převlečenou Yasmin k Charliemu. Hned na začátku se asi nevyhnete honičce s gangstery ze Soho, takže o klidnou jízdu asi nepůjde. Pokuste se je setřást a změnou auta se zbavte i pozornosti policie. Až podle směrovek najdete ulici s Charlieho domem, tak se porozhlédněte po vchodu ozdobeném dvěma sochami. V ulici je jediný a Yasmin u něj automaticky vystoupí.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Mark/Frank:
Levý analog » Pohyb
Křížek » Přitisknutí ke stěně/kotouly
Kolečko » Nastupování do auta
Čtvereček » Střelba
Trojúhelník » Vytažení nebo zasunutí zbraně
R1 » Automatické zaměřování
R2 » Manuální zaměřování
L2 » Nabíjení

Ovládání auta:
Levý analog » Řízení
Křížek » Plyn
Kolečko » Vystupování z auta
Čtvereček » Brzda
Trojúhelník » Zpátečka
R1 » Ruční brzda
L3 » Klakson/zapnutí nebo vypnutí sirén

Následuje další jízdní vložka. Tentokrát ale pojedete do velmi neklidné čtvrti ovládané Jamajčany. Ti vás nemají moc v lásce, takže vás hned po vjezdu na jejich území napadnou. Až dojedete na označené místo, tak všechny své pronásledovatele postřílejte. V označené ulici hledejte dlouhou zeď, za kterou není vidět žádný dům. Na jejím pravém konci je díra, kterou můžete projít na malý dvorek. Připravte se na přestřelku, protože hned za rohem na vás čekají tři Jamajčané.

To nejhorší vás ale čeká uvnitř domu. Jakmile vejdete, budete napadeni dalšími gangstery. Pokud na vás nevyběhnou sami, tak si radši projděte oba pokoje v přízemí. Potom opatrně pokračujte do prvního patra. Budete napadeni už na schodech a musíte reagovat velmi rychle. Jakmile budou útočníci mrtví, vyběhněte do patra. Zbývající Jamajčany na patře najdete v nejvzdálenější místnosti. Vyběhnout do druhého patra bude nejtěžší. Až totiž budete postupovat po schodech nahoru, budete napadeni zezadu. Otočte se a zastřelte toho záludného parchanta. Potom co nejrychleji vyběhněte nahoru a vyřiďte si to se zbývajícími protivníky. V posledním patře jich je docela dost, takže to nebude jednoduché. Posledního Jamajčana vyzbrojeného brokovnicí najdete i s hledanými penězi v nejvzdálenějším pokoji.

A CAT IN A BAG

V první části úrovně budete muset uniknout Jamajčanům, kteří budou tentokrát nadmíru dotěrní. Budou se vás držet lépe než policie a tím na vás přilákají další policejní vozy. Je tedy pravděpodobné, že budete muset projet téměř celým centrem Londýna s honicími psy v patách. Naštěstí na místě určení nebudete mít s pronásledovateli žádné problémy. Cílem je totiž parkoviště u velkého skladiště, na které vás nikdo následovat nebude. Stačí prostě projet bránou a máte vyhráno.

Druhá část úrovně je jako obvykle čistá akce. Charlie se vás samozřejmě opět pokusil podvést a vy jste v pasti. Začínáte ve skladišti plném gangsterů. Hned na začátku se přitiskněte ke krabicím za vámi a pokuste se zastřelit jednoho ze skupinky u vrat. Nikam zatím nespěchejte, protože na vás ještě pár gangsterů vyběhne. Až zabijete další dva útočníky, tak se vydej-

Tipy pro řidiče

Pokud řídíte auto, tak se rozhodně nebojte využívat chodníky. Jsou bezpečnější než kličkování mezi dvěma proudy v úzké ulici. Když je ale k dispozici dostatečně široká ulice, nebývá k zahození ani jízda po středovém pruhu.

Chcete li se zbavit policistů, tak je nejlepší v pravý čas šlápnout na brzdu. Policejní vozy se vás totiž snaží vytlačit ze silnice a často by se jim to podařilo. Pokud ale šlápnete na brzdu, tak před vámi půjdou do smyku a vy je můžete jednoduše objet.

Ujíždíte-li policistům nebo svým obdivovatelům z jiných gangů hustým provozem, vždy kličkujte. Pokoušejte se přejíždět z jedné strany ulice na druhou a využívejte k tomu mezery mezi ostatními auty. Vaši pronásledovatelé tyto manévry často nedokáží zopakovat a do některého z okolních aut narazí.

te pronásledovat své protivníky. Nechoďte ale směrem, ze kterého na vás útočili. Mnohem vhodnější je cesta nalevo od hromady krabic uprostřed haly. Touto cestou se totiž zbavíte střelců, kteří by vás jinak mohli napadnout z boku a zezadu. Za každý roh nejprve opatrně nahlédněte. Všechny se pokuste dostat z odstupu, protože přímočará akce je zde na nic. Musíte se prostřílet až ke schodům ve vzdáleném rohu haly. Vyběhněte po nich nahoru

a přes kanceláře proběhněte ke schodům vedoucím zpět dolů. Zde se bohužel nevyhnutelně dostanete do pasti a po vstupu do malé temné místnosti vás zase dostanou.

THE PRODIGAL SON

Díky domluvě s Carterem jste volní. Musíte se ale prostřílet ven z toho prokletého skladiště. První pistoli si vezme Yasmin, takže musíte počkat, až zastřelí pár chlapíků ve sklepě. Vezměte si zbraň některého z nich a pomozte jí. Až vyběhnete po schodech ven ze sklepa, bude to ještě horší. Do haly skladiště totiž postupně vběhnou dvě trojice po zuby ozbrojených Charlieho poskoků. Zaujměte pozici za hromadou krabic u schodiště a pokuste se je co nejrychleji postřílet. Pokud by jeden z nich proběhl, tak si kryjte záda, protože nejsou hloupí. V další hale narazíte na pár posledních protivníků, tak si na nich dejte záležet. Nakonec vyběhněte ze skladiště a naskočte do světlé limuzíny zaparkované kousek od východu.

Nyní máte příležitost ukázat své řidičské umění. Čeká vás další jízda, ve které si ani na chvíli neodpočinete. Charlieho chlapi po vás totiž půjdou neobvykle daleko a policisté si toho nemůžou nevšimnout. Navíc ve městě stále přibývá počet zátarasů, které vám celý úkol rozhodně neusnadní. Za řekou si také příliš neodpočinete, protože pojedete přes Soho, kde vás také nemají v lásce. Až tedy dojedete do ulice s Charlieho domem, budete určitě rádi, že to máte za sebou.

Do domu vběhnete suterénem. Hned v první delší chodbě narazíte na laserové paprsky, které vytvářejí nepřehlédnutelnou stěnu. Přitiskněte se ke zdi a protáhněte se kolem krajních paprsků. Jakmile budete za nimi, lasery se automaticky vypnou. Další paprsky jsou ale ve dveřích, takže je budete muset obejít. Vběhněte tedy do malé kuchyně vlevo a zastřelte chlapíka se sekáčkem na maso. V další chodbě už na vás čeká dvojice střelců, tak tam vtrhněte ve velkém stylu. Nakonec doběhnete až ke schodišti, pod kterým jsou další paprsky. Tady si počkejte na dva útočníky, kteří na vás vyběhnou. Teprve potom se protáhněte podél zdi a prostřílejte se do přízemí.

Přeběhněte malý dvorek, který je pod palbou chlapíka se samopalem. Yasmin se o něj s přehledem postará. Jakmile ale vběhnete dovnitř, Yasmin zůstane odříznutá venku. Musíte se dostat do chodby s vodorovnými paprsky. Pod těmi musíte udělat kotoul. Tím všechny paprsky za sebou vypnete a Yasmin se k vám opět připojí. U točitého schodiště se připravte na menší přestřelku. Potom vyběhněte po schodech do prvního patra, kde narazíte na ještě rafinovanější past. Vejděte do dveří vpravo a potom projděte do velkého obývacího pokoje. Zde jsou další vodorovné paprsky, pod kterými uděláte kotoul. Zahněte doprava a všimněte si jediného, téměř neviditelného vodorovného paprsku. Udělejte další kotoul a dojděte ke zdi. Protáhněte se kolem svislých paprsků a rychle běžte na schodiště pomoct Yasmin.

Ve druhém patře narazíte na místnosti doslova procpané paprsky. Hned po vstupu do první místnosti vpravo se aktivují paprsky všude kolem vás. Protáhněte se podél zdi vedle dveří dál do místnosti a pod paprsky nad biliárovým stolem udělejte dvakrát kotoul. V další místnosti se protáhněte kolem paprsků a opět se vraťte na schodiště. V dalším patře vás ale čeká menší obměna. První místnost je o něco více vpravo. V ložnici budete muset udělat kotoul pod paprskem ve středu místnosti a potom zastřelte chlapíka, který vyběhl z koupelny. Koupelnou jednoduše proběhněte a v malém obýváku se protáhněte kolem sedací soupravy. Potom můžete udělat kotoul do poslední malé místnosti, ze které vyběhnete zpět na schodiště. Vyběhněte do čtvrtého patra a běžte do jedné z místností přímo naproti schodišti. Zde tato dlouhá mise končí.

ABOARD THE SOL VITA

V poslední úrovni hrané za Nicka Hammonda budete muset osvobodit jeho syna. Nejprve ale musíte co nejrychleji dojet do doků, kde je zakotvena loď Sol Vita. Pokud si chcete užít tu nejrychlejší možnou jízdu, tak proběhněte suterénem do Charlieho garáže, ve které je zaparkován jeho TVR Cerbera. Je to nejrychlejší vůz, jakým se můžete svézt. Sledujte ukazatele a připravte se na pořádnou honičku. Ta končí ve slepé uličce, která zprvu nevypadá jako váš cíl. Mezi sklady vlevo ale najdete úzký průchod, kterým proběhnete na molo. Pokračujte vlevo a doběhněte k můstku vedoucímu na palubu.

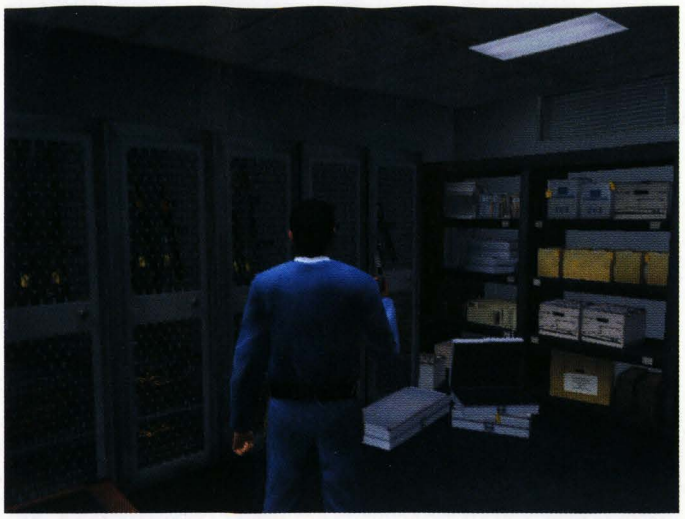
Zde bude mít hlavní slovo Yasmin, s jejíž muškou se nemůžete měřit. Hlavně se jí pokuste krýt záda, protože ji samozřejmě nesmí zabít. Postupně se prostříláte až na záď, kde najdete jediný možný vchod do hlavní nástavby. Seběhněte po prudkých schůdcích do strojovny a postřílejte Charlieho poskoky. Otevřenými dveřmi kousek od schůdků vyběhněte na chodbu, která spojuje všechny nákladové prostory. Všude kolem pobíhá spousta protivníků, tak na ně buďte připravení. Mělo by zde být docela dost samopalů, které se vám budou hodit.

Postupujte po pravoboku směrem k přídi. Nezapomínejte ale na levobok a dávejte si pozor na příčné spojovací chodby. Musíte se dostat až k jediným otevřeným dvířkům vedoucím do předního nákladového prostoru. Uvnitř je spousta beden a mezi nimi vaši protivníci. Ještě než tam vkročíte, musíme vás upozornit na jeřáb v horní části nákladového prostoru. Ten na vás bude spouštět bedny, které vás můžou zabít jedinou ranou. Pád je vždy ohlášen výrazným zvukovým znamením, takže se za žádných okolností mezi bednami nezastavujte. Musíte se prostřílet až ke schůdkům na ochoz vlevo.

Ochoz přeběhněte a na jeho konci zastřelte dva chlapíky, kteří na vás vyběhnou zleva. Potom vyjděte ven a po schůdcích seběhněte do chodby na levoboku. Postupujte opět k přídi a včas se otočte, protože vás napadnou zezadu. Dostanete se až k dalším dvířkům vedoucím do dříve nepřístupné části předního nákladového prostoru. Uvnitř jezdí jeden gangster na vysokozdvižném vozíku, tak se ho rychle zbavte. Potom se prostřílejte až ke krátkému ochozu s jediným střelcem a máte vyhráno. Vychutnejte si opravdu dlouhou a zajímavou animaci.

BARGAIN BASEMENT

Čeká vás velká změna. Nyní jste totiž policista a musíte zatknout Jakea Jolsona. Vběhněte za svým parťákem



do domu, před kterým stojí červený Rover. Zahněte doprava a dejte si pozor na útok zezadu. Až doběhnete ke schodišti, tak se těsně před vámi zhroutí. Musíte se tedy prostřílet přízemím ke schodišti na druhé straně domu. Kousek před schodištěm ale uvidíte obrovskou díru ve stropě. Rozhodně musíte zastřelit chlapíka, který na vás touto dírou střílí (později by vám nadělal spoustu problémů). Potom doběhněte ke schodišti a vyběhněte do prvního patra. Nyní budete muset tu díru nějak překonat. Přitiskněte se tedy k pravé stěně a podél ní díru překonáte. V místnostech všude kolem je plno lidí, kteří evidentně nemají policii rádi. Prostřílejte se tedy opět ke schodišti, u kterého jste zanechali svého parťáka.

Ten byl bohužel zraněn a nemůže vám se zatýkáním pomoci. Vyběhněte tedy do druhého patra, kde vám vzápětí na pomoc přispěchá speciální jednotka. Nechte je vyčistit všechny pokoje na tomto patře. V pokoji vlevo ale přesto většinou přežije střelec s brokovnicí, tak si na něj dejte pozor. Postupujte až na druhý konec patra, kde se dva členové speciální jednotky propadnou o patro níž. Opět se protáhněte podél zdi na druhou stranu a dál pokračujte doleva. Zde si můžete vychutnat ukázkové zatčení.

Po zatčení vyběhnete ven na ulici, kde se potácí váš zraněný parťák. Vaším dalším úkolem bude dopravit ho v časovém limitu do nemocnice. Naskočte tedy do policejní Vectry před vchodem a zapněte sirénu. Joe naskočí dovnitř a vy můžete vyrazit. Zahněte doleva a na hlavní potom doprava. Po chvilce dojedete k nájezdu na magistrálu. Po té dojedete až do těsné blízkosti nemocnice. Stačí včas zatočit doprava a jste na místě. Až zastavíte před vchodem do nemocnice, úroveň skončí.

SHOW SOME REMORSE

Vaším dalším úkolem bude dojet do skladiště, ve kterém údajně Jamajčané obchodují s drogami. Cesta tam by vám jako policistovi neměla dělat problémy. Na konci jízdy prostě zajeďte před hlavní vchod a vtrhněte dovnitř. Hned na začátku skladiště kontejnerů na vás čeká pár střelců. S těmi si určitě bez problému poradíte. Horší to ale bude přímo mezi kontejnery. Zde totiž úzkými uličkami projíždějí velké speciální jeřáby, které vás velmi snadno srazí a přejedou. Upřímně vám doporučujeme, abyste si od nich udržovali bezpečný odstup. A aby toho nebylo málo, všude kolem jsou další Jamajčané.

Nakonec se prostřílíte až ke konci části skladiště, ve které operují jeřáby. V těchto místech narazíte na překvapivě početnou skupinu překupníků. Naštěstí se do hry v pravý čas zapojí speciální jednotka, která vám je pomůže srovnat. Nyní už zbývá jen vyčistit velké parkoviště s návěsy. Mezi těmi se musíte prostřílet až k bílé dodávce, ve které jsou organizátoři celé akce. Pokud jsou všichni ostatní Jamajčané mrtví, tak zde úroveň končí.

DISTURBANCE IN SOHO

Přichází zpráva o přestřelce v restauraci Republic. Pokud vám to jméno něco připomíná, tak se nemýlíte. Jde o podnik, který jste jako Mark Hammond vypálili. Nyní se ale musíte ve velmi krátkém časovém limitu zapojit do akce probíhající před touto restaurací. Až dorazíte k policejním zátarasům, tak vystupte a dál pokračujte po svých. Před restaurací je totiž skupina gangsterů, která střílí po všem, co se pohne, a rozhodně se nechystá vzdát. Nenechte se svést k tomu, že byste je přejeli autem. Musíte je pěkně jednoho po druhém postřílet. Postupujte tedy podél domů vpravo a kryjte se za vším, za co si schováte alespoň část těla. Až se prostřílíte kouřem, uvidíte z dálky přijíždět další auta. V jedovatém kouři se ale moc nezdržujte a postupujte dál. Z aut před vámi vystoupí pár sebevrahů, kteří se ale nestačí ani rozkoukat. Po příjezdu třetího auta doběhněte až k malému parku za křižovatkou a porozhlédněte se po zbývajících gangsterech. Po zastřelení posledního úroveň končí.

PAINTING THE TOWN RED

Jako policista si moc odpočinku neužijete. V čínské čtvrti to totiž pořádně vře. Jamajčané zaútočili na Číňany a ti si to rozhodně nenechávají líbit. Vaším dalším úkolem je tedy co nejrychleji se dostat do čínské čtvrti, kterou jste již jako Mark Hammond navštívili. Tentokrát se zde ale můžete opravdu vyřádit.

Po vašem příjezdu si nemůžete nevšimnout přestřelky opravdu holywoodských rozměrů. Chlápci se zbraněmi jsou všude kolem a vy se tím musíte prostřílet. Vaším cílem jsou podzemní garáže na konci uličky, kterou jste vjeli do této čtvrti. Zezdola uslyšíte střelbu, takže je vám jasné, že jdete dobře. Dejte těm dvěma gangům trochu času, aby se vzájemně postříleli. Teprve potom se mezi ně vrhněte. Na začátku se nemáte za čím krýt, takže si to namiřte za jednu ze zdí po stranách garáží. Nyní musíte postupovat od zdi ke zdi a střílet po každém, kdo vám přijde do rány. Na konci tohoto patra seběhněte po nájezdu o patro níž a to samé si zopakujte směrem na druhou stranu. Až se dostanete za úroveň schodiště, tak se díky nárazu jednoho auta zbortí klimatizace. Do nižšího patra tedy musíte seběhnout po schodišti. Dál už ale budete postupovat jen po nájezdech. Jedinou komplikací je několik aut, která vám vyjedou v ústrety. Nezapomeňte žádného z řidičů zabít, protože se také počítají. Až se prostřílíte do nejnižšího patra a zastřelíte posledního gangstera, tak úroveň skončí.

Tipy pro střelce

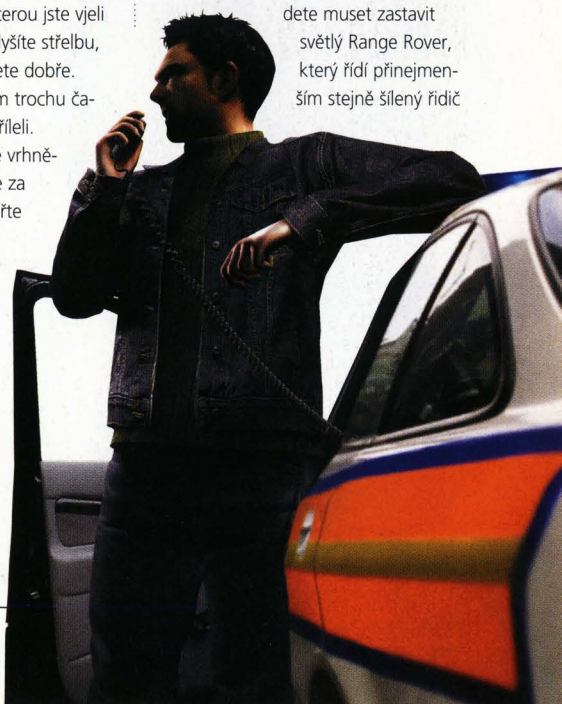
Hned v první úrovni se vám může zdát automatické zaměřování scestné. To je ale dáno tím, že ho neumíte plně využít. Napoprvé se totiž vaše zbraň většinou zaměří na vzdáleného a jen málo nebezpečného protivníka. Přerušovaně mačkejte R1, než zaměříte toho správného.

Přerušované mačkání R1 je základem úspěchu. Pokud ho totiž nepouštíte, tak stále pálíte do protivníka, i když už je mrtvý. Musíte se naučit odhadnout, jak dlouho musíte střílet do jednoho cíle, než se můžete přepnout na někoho jiného.

Musíte umět využít přednosti jednotlivých střelných zbraní. Například takové pistole jsou ve střelbě na větší vzdálenost absolutně nepřekonatelné. Naopak brokovnice je zase nejlepší na střelbu z bezprostřední blízkosti. Pokud ovšem chcete opravdu univerzální zbraň, porozhlédněte se po samopalu.

ESCORT DUTY

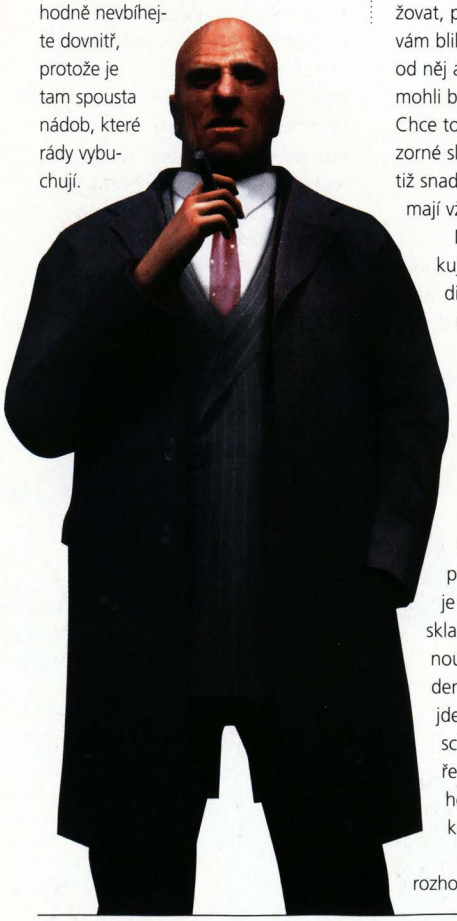
Před vámi je úroveň, která pořádně otestuje vaše řidičské umění. Pamatujete si na honičku, ve které jste museli zastavit policejní dodávku? Jako doprovod této dodávky vás čeká ještě o něco obtížnější úkol. Budete muset zastavit světlý Range Rover, který řídí přinejmenším stejně šílený řidič



jako vy. Je opravdu rychlý a přiblížení k němu není vůbec jednoduché. Navíc párkrát překvapivě prudce zatočí, takže nebude snadné držet se ho. Naštěstí jeho vůz není tak odolný, takže stačí pár dobře mířených nárazů z boku. A asi vám nemusíme připomínat, že ho musíte zastavit v dost nepříjemném časovém limitu. Po jeho dostižení totiž budete muset ještě dostihnout onu policejní dodávku, kterou jste jako Mark Hammond zastavili. Zde bude časový limit více než krutý a nic jiného než bezohledná jízda vám nepomůže. Přejeme vám hodně štěstí.

THE VIGILANTE

Jako vyvrhel se pouštíte do své první samostatné akce. Dva nováčci nahnaní McCormackem do pasti potřebují vaši pomoc, tak na to pěkně šlápněte. Vaším cílem je ulice, ve které řádí několik Jamajčanů. Až postřílíte ty na ulici, tak se porozhlédněte po úzkém průchodu mezi dvěma domy. Ten vede k polorozpadlému domu, před kterým postávají další gangsteři. Prostřílejte se do prvního patra, kde najdete místnost plnou trávy a dalších střelců. Pěkně to tam vyčistěte a pokračujte do druhého patra. Zde je umístěna velká laboratoř plná pilně bádajících Jamajčanů. Rozhodně nevbíhejte dovnitř, protože je tam spousta nádob, které rády vybuchují.



Pěkně v klidu rovnou od dveří všechny postřílejte a potom si počkejte na malou explozi, která to uvnitř trochu upraví. Po ní proběhněte do dveří na druhé straně. Zde už vás čeká jen ukončení úrovně.

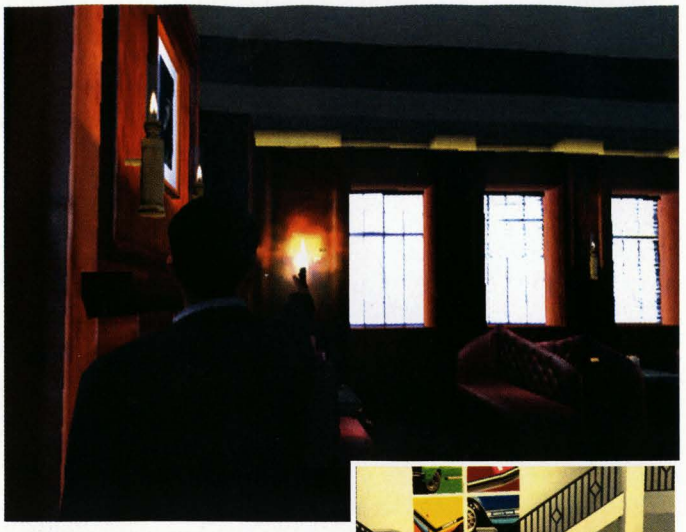
STALKING MCCORMACK

Po delší době vás čeká úroveň, ve které není vaším úkolem všechny kolem postřílet. Začátek tomu ale nenasvědčuje, protože se budete muset prostřílet přes starý známý dvorek. Ven totiž z tohoto domu vyjdete vchodem na druhé straně. Venku zrovna zuří válka gangů, takže si musíte dávat pozor. Radši je nejdřív nechte vyřádit a teprve potom vylezte ven. Za kontejnerem vlevo na vás stejně pár střelců počká, takže se nudit nebudete. Ještě postřílet pár Číňanů na ulici a první část úrovně je za vámi.

Naskočte do výborně ovladatelného Nissanu Skyline napravo od průjezdu a jeďte k policejní stanici. K té byste měli přijet přesně ve chvíli, kdy ze zadních vrat vyjíždí McCormack ve své vínové Corolle. Vaším dalším úkolem bude sledovat ho. Ten úkol není ani zdaleka tak jednoduchý, jak by se mohlo na první pohled zdát. Nesmíte se k němu totiž moc přibližovat, protože by vás zahlédl (nesmí vám blikat obě směrovky). Pokud se od něj ale naopak příliš vzdálíte, mohli byste snadno ztratit jeho směr. Chce to zkrátka dobrý odhad a pozorné sledování směrovek. Auta si totiž snadno spletete, ale směrovky mají vždy pravdu.

Nakonec McCormack zaparkuje u jednoho z Charlieho skladišť. Vystoupí a vy ho budete muset následovat dovnitř. Zde si opravdu užijete, protože ve skladišti je spousta Charlieho chlapů. Vy se ale nesmíte od McCormacka moc vzdálit, protože bez vás nebude pokračovat ve své obchůzce. Vždy když se zastaví, musíte se k němu přiblížit. Jen tak popojde zase dál. Nejobtížnější je přiblížení ve druhé polovině skladiště, kde musíte zleva oběhnout několik velkých hromad beden. Nakonec McCormack obejde celé skladiště a vyjde po schodech do uzavřené kanceláře. Vyběhněte po schodech nahoru a popojděte směrem ke kanceláři.

Po vyslechnutí telefonního rozhovoru vás čeká závěrečná část



této úrovně. Musíte v časovém limitu dojet do nemocnice, kde leží váš zraněný parťák. Se shánením vhodného auta a jízdou do nemocnice asi nebudete mít žádné problémy. Zastavte před vjezdem do nemocnice a napravo od něj najdete vchod dovnitř. Vyběhněte po schodech do druhého patra a pokračujte směrem doprava. Doběhněte až do pokoje, před kterým stojí policista na stráži.

DO THE WORLD A FAVOR

Nemocnici napadnou Charlieho lidé, kteří přišli zabít vašeho parťáka. Vyběhněte na chodbu a všechny je postřílejte. Bohužel to není všechno. Dojděte až k hlavnímu schodišti a seběhněte do prvního patra. Zde vás čeká velmi nepříjemný souboj. Ve velkém vícelůžkovém pokoji kousek od schodiště narazíte na několik dobře vyzbrojených protivníků. Radši si najděte někoho se samopalem, protože ho budete potřebovat. V pokoji totiž narazíte na tlouštíka, který je oblečený celý v tmavém. Vydrží spoustu zásahů a pokud nebudete mít pořádnou zbraň, tak vás rozstřílí na hadry. Po jeho likvidaci projděte celé první patro, kde narazíte na pár dalších gangsterů. Až budou všichni mrtví, můžete seběhnout k východu z nemocnice. Zde už na vás bude čekat velitel zásahové jednotky.

Vaším dalším cílem je úkryt, ve kterém jsou schovány Charlieho tajné dokumenty. Nasedněte do jednoho z kolem projíždějících aut a dojeďte ke garážím na druhém břehu Temže. Uvnitř je spousta gangsterů, které budete muset postřílet. Hlavně si dejte pozor na temné rohy, ve kterých se s oblibou schovávají. Až budou všichni mrtví, tak ukončete úroveň u vrat ve druhé garáži.

THE JOLSON FILES

Mezi Charlieho dokumenty najdete záznam o jednom z jeho nejdůležitějších skladišť. Vyberte si jedno ze sportovních aut v poslední garáži a dojeďte před zadní vchod do skladiště, ve kterém již znáte každý kout. Ano, je to skladiště, ve kterém právě Charlie drží Marka Hammonda. Zaparkujte kousek od vjezdu k zadnímu vchodu a pomalu se k němu přibližte. Toto je mise, ve které vás nesmí nikdo ani zahlédnout, takže se budete muset plížit pěkně potichu.

Přitisknutí ke zdi vyslechněte rozhovor dvou chlapíků kousek od vás. Až se rozejdou, tak toho vpravo spoutejte a vejděte do skladiště. Kousek od vchodu narazíte i na toho druhého, kterého můžete také spoutat. Potom vyběhněte po schůdcích do malé místnosti a od dveří si vyslechněte rozhovor trojice gangsterů. Až se rozejdou, tak popojděte do rohu napravo od dveří. Jeden z nich totiž bude procházet touto místností a u dveří by vás viděl. Potom proběhněte do první haly a schovejte se za nejbližší hromadou krabic. Od předního vchodu totiž přijde dvojice gangsterů, které musíte opět vyslechnout.

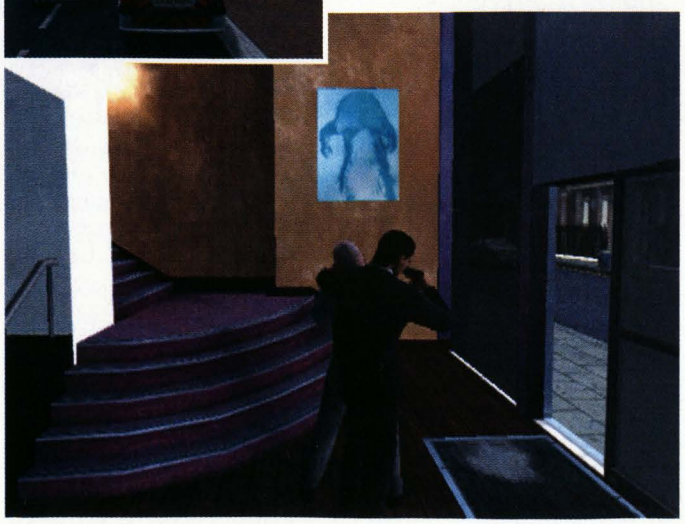
Až se rozejdou, tak projděte do druhé haly. Zde už čeká další dvojice, která se po pár vteřinách rozejde. Jděte za plešounem vpravo a co nejrychleji ho svažte. V této chvíli začíná jít do tuhého, tak si dávejte pozor na precizní provedení této akce. Podél pravé

stěny haly se přibližte ke vstupu do sklepa. Jakmile jeden z gangsterů sejde dolů, tak toho druhého obejděte a spoutejte. Seběhněte po schodech dolů a za rohem vyslechněte rozhovor poslední dvojice. Až se rozejdou, tak sledujte chlapíka, který po rozhovoru zahodí cigaretu. Toho totiž musíte spoutat jako prvního. Potom proběhněte do prostoru, kde drží Marka Hammonda a Yasmin. A další noční můra je za vámi.

MEET MARK HAMMOND

Nyní se musíte prostřílet ven ze sklepa. Tuto situaci už znáte, takže vám asi moc radit nemusíme. Přesto vám doporučujeme hned po vyběhnutí ze sklepa pokračovat podél stěny doprava. Tak můžete vybíhajícím skupinám Charlieho zabijáků vpadnout do boku a překvapit je. Rozhodně se necpěte nikam dopředu. Pěkně v klidu si počkejte, až všichni vyběhnou. V další hale to bude tentokrát o něco těžší, takže rozhodně nepostupujte rovnou ke dveřím. Radši nejprve běžte ke vzdálenější stěně a podél ní vpadněte zabijákům u dveří do zad. Tak se navíc dostanete k samopalu, který bude venku k nezaplacení. Venku je totiž velmi početná skupinka, která už se vás nemůže dočkat. Samopal je vaše jediná šance, jak se ven prostřílet, aniž byste u dveří strávili celé odpoledne.

Až bude venku dostatečně mrtvo, doběhněte k zaparkované limuzíně a vyjeďte ze skladiště ven. Budete muset přejet do druhého skladiště, což by vám jako policistovi nemělo dělat problémy. Charlieho lidé totiž nejsou zdaleka tak početní a dotěrní jako policejní vozy. Až dojedete ke skladišti, někde poblíž zaparkujte auto a vejděte dovnitř. Zde vás čeká další mise, ve které se nesmíte prozradit. Tato ale bude podstatně jednodušší než ta minulá. Hned za vstupními dveřmi zahněte doprava a spoutejte chlapíka, který vychází po schodech do prvního patra. Potom vyjděte na ochoz nad skladištní halou a seběhněte po schůdcích za záda dalšího pozorného hlídače. Spoutejte ho a postupujte k dopravníkovému pásu v pravé části haly. Vlevo před sebou vidíte velkou skupinku gangsterů, ke kterým se budete muset přiblížit z vhodného úhlu. Za stěnou uprostřed haly zaběhněte za nejbližší hromadu beden. Přímo před vámi by měla být další hromada, která se dá obejít z obou stran. Obejděte ji zprava a úroveň skončí.



SHOWDOWN WITH JAKE

Jake i se svými kumpány odjíždí do přístavu a vaším úkolem bude udělat to samé. Postřílejte tedy pár zbylých gangsterů ve skladišti a venku naskočte do zaparkované limuzíny. Je dost rychlá a odolná, takže by vás měla bez problémů dovézt až do přístaviště, kde kotví Sol Vita. Tentokrát ale nemusíte jezdit do žádné slepé uličky, protože je ještě otevřen hlavní vjezd. Můžete tedy krásně dojet až k lodi a doběhnout jen těch pár desítek metrů.

Na lodi nestřílejte na hlídkujícího chlapíka za můstkem. Jen ho spoutejte, vezměte si jeho AK a dál pokračujte směrem k přídi. Na levoboku je totiž početná skupinka gangsterů, se kterými byste jinak měli výrazné problémy. Takto o vás nevědí a vy se můžete dostat do výhodnější pozice pro útok. Až doběhnete ke schůdkům na vyvýšenou příďovou nástavbu, zahněte doleva a měla by začít přestřelka. Z levoboku proti vám vyběhne skupinka zabijáků, které z této pozice můžete napadnout při vybíhání z boku. Díky tomu si s nimi snadno poradíte. Při dalším postupu vám ale doporučujeme odhodit samopal, protože na větší vzdálenosti je velmi nepřesný.

Nyní budete muset postupovat směrem k zádi. Postupujte po libovolné straně lodi a střílejte na vše, co se pohne. Na palubě je opravdu spousta gangsterů, takže vaše zbraně rozhodně zahálet nebudou. Až se dostanete k záďové nástavbě, tak přeběhněte na pravobok. Vstup z levoboku totiž blokuje nešikovně zaparkovaný vysokozdvižný vozík. Za rohem nástavby poprvé zahlédnete svého hlavního protivníka, kterým je v této úrovni Jake Jolson. Vystřelí na vás jen pár ran a potom zaběhne za roh. Pronásledujte ho a dejte si pozor na gangstery, kteří na vás můžou vyběhnout ze dvířek vedoucích do nástavby.

Vejděte dovnitř a Jake vás opět počastuje několika ranami ze své zbraně. Horší to ale bude s jeho kumpány, kteří se na vás vrhnou z několika směrů. Postřílejte je a postupujte ke schůdkům vedoucím na vyšší palubu. Před výstupem nahoru si ale pořádně odpočiňte, protože vás čeká hotové peklo. Doporučujeme vám jen vyběhnout na vyšší palubu a po nalákání pozornosti všech přítomných seběhněte opět dolů. Můžete se je sice pokusit rovnou postřílet, ale je jich příliš mnoho. Když ale seběhnete dolů, tak si je můžete ke schodišti nalákat jednoho po druhém a jejich likvidaci si tak výrazně usnadníte.

Až zabijete tak pět nebo šest gangsterů, můžete vyběhnout do jídelny nad vámi. Sice jich zde ještě pár zbývá, ale teď už byste je měli zvládnout. Postupujte opatrně místností a všechny schované protivníky jednoho po druhém zlikvidujte. Pak vyběhněte otevřenými dvířky ven a po schůdcích vyběhněte na nejvyšší palubu. Opět budete napadeni z několika stran, takže se na to duševně připravte. Na nejvyšší palubě postupujte směrem na pravobok, kde se vám zase ukáže Jake. Pokuste se do něj nastřílet, co můžete. Přesto vám opět uteče. Tentokrát je to ale naposledy. Seběhněte na hlavní palubu a kolem krytů nákladových prostorů se prostřílejte až k přídi. Tam si totiž Jake připravil místo posledního odporu. Po jeho smrti úroveň končí.

LAND OF HOPE & GLORY

Poslední úroveň hry je opravdu svou obtížností odpovídající. Každopádně hned na začátku vás musíme upozornit, že rozmístění některých protivníků se při každém pokusu liší, takže nemůžete vždy počítat s úplně stejnou situací. Každopádně začínáte nad schůdky u středního nákladového prostoru. Seběhněte tedy dolů a pokračujte směrem k přídi. Před vámi bude vždy alespoň jeden gangster, takže si hned od začátku musíte dávat pozor na zranění. Díky velmi krutému časovému limitu totiž nebudete mít čas na žádné odpočívání. A jako zraněný běháte dost pomalu, takže si budete muset dávat větší pozor než normálně.

Proběhněte kolem dvířek vedoucích do předního nákladového prostoru a pokračujte ke schůdkům, které vidíte před sebou. Po nich se dostanete až téměř k přídi. Předním nákladovým prostorem se nyní musíte prostřílet ke dvířkům vedoucím na levobok. To je totiž jediná možná úniková cesta. Jakmile k nim ale doběhnete, narazíte na několik gangsterů s brokovnicí. Jedinou šanci máte, pokud jste vyzbrojeni samopalem. Jakákoliv jiná zbraň znamená předem jasný neúspěch.

Až se dostanete ven do chodby vedoucí podél trupu, máte téměř vyhráno. Před vámi je totiž volná cesta vedoucí až téměř na záď. Bohužel nejste jediní, kdo míří na záď. Připravte se tady na přestřelku na větší vzdálenost. Nakonec doběhnete ke strojovně, ve které vás čeká pár posledních protivníků. Pokud jste zatím postupovali bez zdržení a máte vážná zranění, tak si alespoň chvilku odpočiňte. Jste totiž pouze pár desítek metrů od konce hry, takže by byla škoda tady umřít. Jestli jste připraveni na poslední akci, tak vtrhněte do strojovny a prostřílejte se na úroveň hlavní paluby. Pak už jen stačí vyběhnout ven z nástavby a poslední úroveň je za vámi. Gratulujeme.

Jakub Holý

Enter the Matrix

INFO

■ **VYDAVATEL:** Infogrames ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Shiny Entertainment ■ **RECENZE:** Nerecenzováno

Kultovní film se konečně dočkává adekvátního herního zpracování. Hodně adrenalinová střílečka.

Likvidace stovek protivníků v podobě policistů, agentů, strážných a dalšího obtížného hmyzu není ani ve světě Matrixu žádnou procházkou růžovou zahradou...

The Post Office

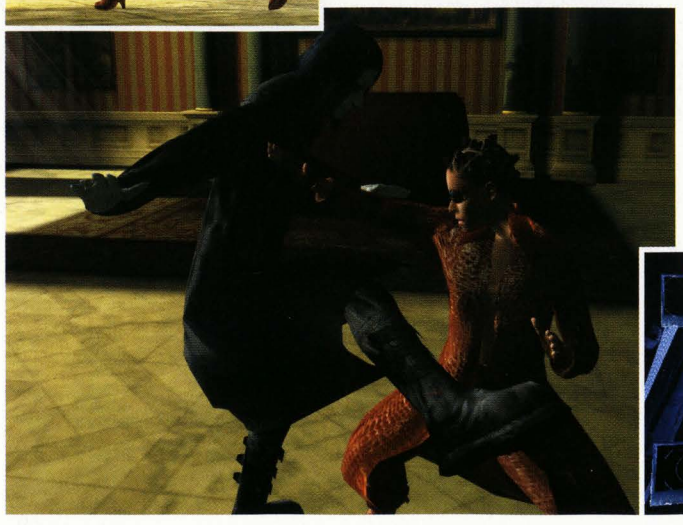
Začínáte ve vstupní hale pošty. V horní části obrazovky vidíte šipku, která směřuje k vašemu nejbližšímu cíli. Sledujte ji a běžte do místnosti vpravo. Zde zjistíte, že hledaná schránka je bohužel ve druhém patře. Vraťte se tedy do vstupní haly a pokračujte směrem doprava. Zlikvidujte několik strážných a doběhněte až k výtahu, u kterého vás čeká nepříjemné překvapení. Výtah nelze použít, takže budete muset pokračovat po schodech. Vejděte do otevřených dveří vpravo a dlouhou chodbou doběhněte až k další skupince poštovních zřízenců. Opět je zlikvidujte a pokračujte do místnosti plné neroztříděných zásilek. Sledujte šipku a ta vás dovede až do velké haly s kovovým schodištěm. Seběhněte dolů a pokračujte ke stěně z pletiva, kterou vaše postava automaticky přeleze. V třídící hale je několik strážných, kterých se pro jistotu postupně zbavte. Šipka vás dovede až k nákladnímu výtahu, kterým můžete konečně vyjet do druhého patra.

Zde bohužel vběhnete přímo do pasti. Místnost před vámi je plná policistů, kterých se budete muset co nejrychleji zbavit. Naštěstí na stole kousek od výtahu leží několik zbraní, které vám všechno výrazně usnadní. Za rohem si dejte pozor na vysokozdvižný vozík, kteří policisté využijí jako kryt. Prostřílejte se až do části skladiště, ve které vaše postava automaticky vyskočí na regál stojící u stěny. Policisté proti vám použijí slzný plyn, do kterého nesmíte vstoupit (pomalu vám ubírá zdraví). Pokračujte tedy po regálech až ke klimatizaci, kterou můžete využít jako kryt. Z této pozice zlikvidujte všechny policisty v chodbě pod vámi. Potom opatrně seskočte tak, aby se vaše postava chytla regálu. Přeručkujte kolem klimatizace a na druhé straně opět vylezte nahoru. Doběhněte až na konec regálu a přeskočte ke stropnímu oknu, kterým seskočíte do další části skladiště.

Dál vede jediná cesta, takže rozhodně nezabloudíte. Mezi regály plnými zásilek se musíte probojovat až do široké chodby, na jejímž druhém konci vidíte místnost s poštovními schránkami. Bohužel je z této strany nepřístupná, takže budete muset pokračovat dál. Chodbou vlevo se dostanete až do kanceláře se skleněnými stěnami. Pomocí kopů můžete rozbíjet její skleněné stěny, takže se snadno dostanete do další chodby. Nakonec se ocitnete v kancelářích plných malých oddělených buněk. Probojujte se až ke dveřím, kterými se dostanete do kontrolní místnosti. Zde zmáčkněte tlačítko na pravé stěně a můžete pokračovat dál. Sledujte šipku a dostanete se na schodiště vedoucí směrem dolů. Po něm seběhnete do třídicí haly, kterou už jste jednou procházeli. Musíte se dostat na její druhou stranu a vejít do dveří vedle schodiště vedoucího na začátek úrovně.

Dostanete se až do prostoru vstupní haly. Zde vejděte do osobního výtahu, který na začátku úrovně nefungoval. Nyní vás vyveze do druhého patra, kde musíte v místnosti se spoustou poštovních schránek najít tu pravou. Po vyzvednutí zásilky do místnosti vtrhnou policisté a vy se budete muset probojovat zpět do výtahu. Až budou všichni protivníci mrtví, tak se dveře výtahu otevřou a vy sjedete do vstupní haly. Běžte k východu. Až se pokusíte opustit poštu, spustí se bezpečnostní mříže a do haly vtrhnout po zuby ozbrojení policisté. Všechny je zlikvidujte a sledujte šipku, která vás dovede potřetí do třídicí haly. Ta je tentokrát zničená a plná policistů. Pokud se nechcete příliš zdržovat, tak se mezi nimi pokuste pouze proběhnout. Vaším cílem jsou dveře, které vedou ke schodišti do řídicí místnosti ve druhém patře. Šipka vás dovede ke dveřím vedoucím do velké kanceláře. Zde si vychutnejte dlouhou animaci, po které vás čeká zběsilá jízda autem.

Cestou ničte střelbou všechna policejní auta. Po chvilce dojedete do úzké uličky, ze které se děj hry přenese na střechu jednoho z okolních domů. Vaším posledním úkolem v této úrovni bude najít telefon, kterým se dostanete do bezpečí. Při tom ale nesmíte zapomínat, že se pohybujete po střechách, takže si dávejte pozor na mezery mezi domy. Po chvilce narazíte na prvního agenta. Rozhodně vám nedoporučujeme zkoušet přímý boj. Agenti jsou totiž velmi nepříjemní protivníci a navíc se nikdy nedají definitivně zlikvidovat. Můžete se jich jen dočasně zbavit, takže absolvovat obtížný souboj by se vám ani nevyplatilo. Jednoduše sledujte zadaný směr a doběhněte až k telefonu, u kterého končí první úroveň.



The Airport

Děj hry se přesouvá na rozsáhlé mezinárodní letiště. Zpočátku si vás ochranka nebude vůbec všímat, takže můžete v klidu sledovat směr daný orientační šipkou. Po chvilce vás ale odhalí, takže budete opět nuceni bojovat. Do cesty se vám ovšem kromě ochranky postaví také kovové mříže. Tu první obejděte místností, ve které narazíte na skupinku strážných. Až je všechny zlikvidujete, tak v bedně v rohu místnosti seberte několik granátů. Jedním z nich rozbijte okna dělící vás od čekárny a pokračujte dál. Druhou mříž obejdete záchody, na kterých budete napadeni speciální policejní jednotkou. Těchto protivníků se už nezbavíte. Po nějaké době totiž doběhnete k malé fontáně, u které uvidíte kolem budovy poletovat vrtulník. Schovejte se za stěnou, protože z vrtulníku na vás spustí palbu policista u bočního kulometu. Vždy, když letí kolem oken směrem doleva, tak zůstaňte zalezlí. Jakmile se začne otáčet, tak běžte k oknu a vystřílejte do něj co nejvíce ran. Po pár vteřinách doletí vrtulník nad vás a po lanech se do haly spustí několik policistů. Postřílejte je a celý postup opakujte, dokud vrtulník nerozstřílíte.

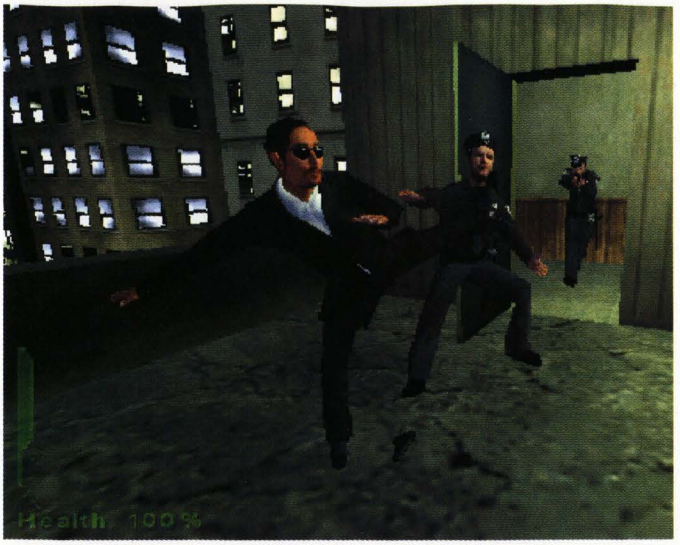
Doběhněte ke schodišti, po kterém vyběhnete do proskleného tunelu. Dál pokračujte první odbočkou vpravo a prostřílejte se až na konec tunelu. Je dost dlouhý, takže si

to pořádně užijete. Nakonec doběhnete do kruhové restaurace, ve které je vaším cílem žebřík na stropě. Celá restaurace se bohužel otáčí, takže se budete k žebříku dost obtížně dostávat. Nejprve postřílejte nejotravnější policisty a potom doběhněte k pianu, na které musíte vyskočit. Jakmile se k vám žebřík přiblíží, vaše postava na něj automaticky vyskočí. Před vámi je boj ve velké hale plné policistů. Nejprve musíte postřílet všechny protivníky v prvním patře. Teprve potom se vám v přízemí otevřou vrata, kterými proběhnete krátkou chodbou do další haly. Zde už na vás samozřejmě čekají další policisté, takže boj bude pokračovat ve stejném duchu. Jděte směrem doprava a postřílejte se k jezdícím schodům. Po nich vyběhnete do prvního patra a sledujte šipku. Ta vám ukáže směr ke dveřím, které jsou vaším dalším cílem. Cestou si dávejte pozor na policisty schované za sloupy a v malých výklencích.

Vaším dalším úkolem bude krýt své spolubojovníky střelbou z řídicí věže. Zastřelte policistu s odstřelovačkou, seberte jeho zbraň a postřílejte všechny policisty na budově přímo před vámi. Několik jich najdete v okolí schodiště a všichni ostatní budou postupně vybíhat na střechu. Až je všechny zlikvidujete, musíte seběhnout po schodech o několik pater níž a postřílet policisty uvnitř věže. Až vám hra oznámí zadání dalšího úkolu, musíte vyběhnout zpět nahoru. Opět se přepněte na odstřelovačskou pušku a střelte do předního kola letadla, které se pokouší odstartovat. Po jeho zastavení budete ale napadeni vrtulníkem, který dokáže pořádně zahýbat s vaším zdravím. Zapamatujte si směry, ze kterých na vás bude útočit. Jeho kulomet je velmi účinný, takže musíte vždy jen lehce vykouknout a zpoza sloupu ho pomalu rozstříláte. Až vrtulník dostatečně poškodíte, musíte rychle vběhnout na schodiště. Jeho pilot totiž nalétne přímo do věže.

Následuje opět krátká část úrovně, ve které pojedete autem. Tentokrát ale budete muset řídit, takže to nebude zase tak jednoduché. Sledujte letadlo, které poletí přímo nad kanálem. Dejte si pozor na vyhazované bedny a prokličkujte mezi sloupy. Po chvilce letadlo zmizí, ale váš úkol tím nekončí. Pokračujte kanálem dál a na staveništi pokračujte po úzké silnici vlevo (sledujte cedule s šipkami, které označují všechny objížďky). Stále sledujte šipku, která vám ukazuje váš cíl. Nakonec se přiblížíte k černému autu, kterým jeden z agentů odváží Axela. Tohoto auta se musíte držet, dokud nenaboural. Pak následují dlouhé filmové sekvence, po kterých budete muset doběhnout k telefonu ukončujícímu úroveň. Cestou ale musíte krýt Ballarda, který nesmí zemřít. Při jeho krytí použijte odstřelovačku, kterou můžete získat od některého z policistů. Až se dostanete k telefonu, tak se podaří uniknout jen Ballardovi. Potom musíte postřílet všechny policisty kolem, než začne telefon opět zvonit.

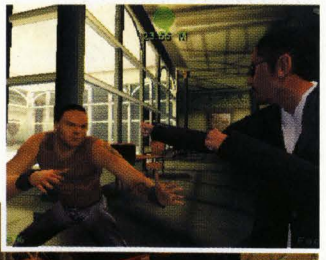
Po zvednutí telefonu dostanete další úkol. Musíte pomoci dvěma kolegům, kteří uvízli v obklíčení a dostali se do kritické situace. Cesta k nim vede skrz obrovský větrák, který musíte odstranit pomocí granátu. Až ho vyhodíte do vzduchu, můžete proběhnout kanalizací až k nim. Bohužel jejich záchrana nebude zrovna jednoduchá, takže budete nejprve muset zapnout podivný stroj, jehož účel vám hra neprozradí. Pak doběhněte ke svým spolubojovníkům stojícím na ochozu. Pod nimi se točí hřídel, kterou budete muset zastavit. To uděláte tak, že zničíte tři kotvící zámky po stranách této hřídele (střelte do nich). Tím si uvolníte vstup do široké šachty po straně. Bude následovat poslední úkol odehrávající se v kanalizaci. Sledujte šipku a postřílejte všechny policisty, na které v kanálech narazíte. Cestou budete muset sebrat svítilnu, která velmi usnadní postup v temných chodbách. Také si nezapomeňte dávat pozor na granáty, které zde začnou policisté užívat v mnohem větší míře než dříve. Až se dostanete do haly s vodopádem, tak přeručkujte na druhou stranu po červené trubce. Na konci úrovně se dostanete do další velké haly, ve které budete muset krýt své dva kolegy. Vylezte po žebříku do vhodného palebného postavení a pomocí odstřelovačky zlikvidujte všechny policisty na mostě pod vámi. Po zastřelení posledního vás čeká dlouhá animace a filmová sekvence uzavírající druhou úroveň.

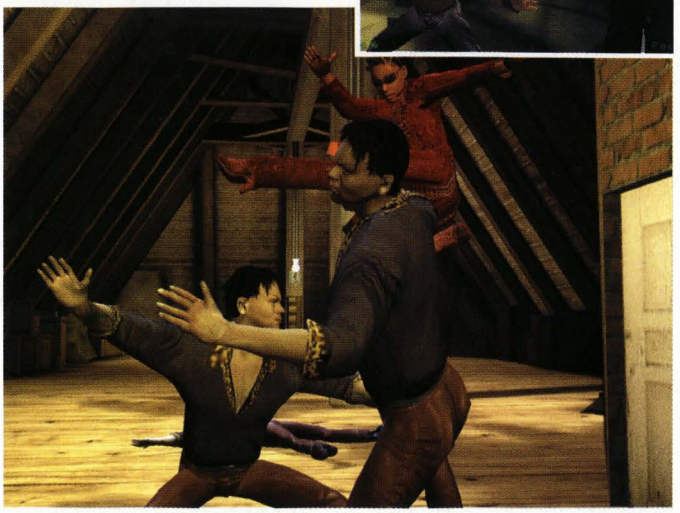


The Chateau

Ve třetí úrovni se dostáváte do prostoru starého zámku, který je naštěstí o něco přehlednější než předchozí kanalizace. Vběhněte do chodby, do které směřuje orientační šipka. Ghost za rohem rozbije židli a získá z ní neomezenou zásobu dřevěných úlomků. Pokračujte do velkého tanečního sálu, ve kterém účel dřevěných úlomků pochopíte. Je totiž jediný prostředek, kterým můžete zabít bojovníky chránící zámek. Ghost ho ale používá automaticky, takže nejprve budete muset v souboji muže proti muži dostat svého protivníka do vhodné pozice. Potom rána dřevěným kolíkem souboj ukončí. Pokračujte do kuchyně, kde si vyzkoušíte boj proti více protivníkům najednou. Také zde získáte první střelnou zbraň, která vám zde ale moc nepomůže. Střelou totiž své protivníky pouze lehce rozhodíte. I to se ale může občas hodit, takže můžete střelbu průběžně zkoušet.

Po překonání jídelny se dostanete do prostoru velkého proskleného atria. Uprostřed už na vás čeká bojovník se samopalem, ke kterému se budete muset přiblížit v době nabíjení. Po jeho likvidaci pokračujte daným směrem a za další jídelnou se propadnete podlahou do prostoru mezi stěnami. Z této zdánlivě bezvýchodné situace existuje snadný únik. Doběhněte ke stěně vedle klimatizace a uvidíte ledabyle přitlučená prkna. Jsou viditelně křivá a dá se po nich šplhat. Vylezte tedy na jakousi temnou půdu, kde vás čeká další souboj. Po chvilce se probijete do části půdy, která při vašem seskoku na podlahu





začne hořet. Postupně vás zde napadne několik protivníků, kteří si na rozdíl od vás z ohně nic nedělají. Často se vás budou snažit nalákat přímo do plamenů, které vám budou sice pomalu, ale zato vytrvale ubírat zdraví. Snažte se je tedy upoutat spíše na sebe a vždy je vylákejte do středu podlahy. Po porážce posledního protivníka dojde k uvolnění části střechy a vy můžete vyběhnout ven.

Nyní se budete muset probojovat přes několik balkónů, na kterých ale budete naštěstí bojovat jen proti jednotlivcům. Z posledního balkónu vejdete do severního křídla zámku, ve kterém jsou umístěny sbírky historických zbraní. Směr postupu je zde jasný, takže se budete moci soustředit na jednotlivé souboje. Většinou narazíte rovnou na dvojice nepřátel, takže na nedostatek práce si nebudete moci stěžovat. Jeden z nich má většinou střelnou zbraň, takže se kryjte za vitrínami a počkejte, až se k vám přiblíží. Postupně se probojujete až na nádvoří, které Ghost překoná v jediné delší animaci. Dostáváte se do dalšího křídla zámku. Po pár krátkých soubojích uslyšíte zvonění telefonu. Pokračujte ve sledování šipky a dostanete se do Merovingianovy kanceláře. Zde získáte kuši, která je první střelnou zbraní schopnou likvidovat zdejší protivníky. Vaším dalším cílem bude knihovna, ve které byla naposledy zaznamenána Niobe. Několika menšími místnostmi proběhnete do promítacího sálu. Odtud vede cesta dál dveřmi umístěnými přímo pod promítacím plátnem.

Touto cestou se probojujete až do vstupní haly, ve které úroveň začínala. Vběhněte do dveří přímo naproti vám a dostanete se do knihovny. Po filmové sekvenci budete uzavřeni v malé temné chodbě, kterou se dostanete do rozsáhlého sklepení. Naštěstí je zde dost světla a prostoru, takže by vám souboje neměly dělat velké problémy. Několika vinnými sklepy se probojujete až do velké kruhové haly, ve které na vás čeká Cujo. Jde o první velký souboj hry, takže si ho náležitě užijte. Zhruba po ztrátě poloviny života na vás Cujo zavolá své pomocníky. Jde o klasický souboj, po kterém bude vaším úkolem dodělat svého hlavního protivníka. Až zemře, zpřístupní se vám chodba vedoucí do prostoru podzemního vězení. Doběhněte až na konec dlouhé chodby, kde najdete celu s Niobe. Po vyslechnutí krátkého rozhovoru otevřete dveře a s Niobe na zádech běžte směrem k východu z vězení. Bohužel vás zastaví dva protivníci, které budete muset dočasně omráčit. Až zůstanou ležet na zemi, tak opět zvedněte Niobe a pokračujte v útěku.

Po dalším překvapivém dějovém zvratu vás čeká zběsilá jízda autem. Bohužel je její úspěšné dokončení spíše dílem náhody než čehokoliv jiného. Alespoň se pokuste ničit okolo jedoucí auta, která mohou zatarasit cestu vašim protivníkům. Ne vždy je to zpomalí, ale každý náskok je zde dobrý. Auto vašich pronásledovatelů je nezničitelné, takže se vůbec nenamáhejte střílet přímo do nich. Ke konci této části vás bude pronásledovat několik policejních vozů. Ty jsou naštěstí naopak velmi zranitelné a zneškodníte je jedinou dávkou do motoru. Po několika filmových sekvencích vás čeká krátký souboj s Trinity. Ta se vás naštěstí nebude snažit zabít, takže jde spíš o vaši schopnost ubrat jí celý ukazatel zdraví. Berte to jako pokročilý trénink, ve kterém vám prakticky nehrozí nebezpečí. Následuje pro změnu další honička v autě. Tentokrát se odehrává na dálnici, takže se nemusíte bát tolika kolizí se sloupy. Ničte všechna auta kolem vás a snažte se tak zdržet auto s agenty. Ve druhé části honičky vám stačí ničit policejní auta, takže nepůjde o nic těžkého.

The Power Plant

Vaším dalším působištěm bude rozestavěná jaderná elektrárna. Nejprve proběhněte dlouhou chodbou do místnosti plné strojů. Zde narazíte na několik chlápků z ochranky, které zvládnete určitě i bez použití střelných zbraní. Dál pokračujte chodbou vpravo a dostanete se na úzký betonový můstek. V této části stavby bedlivě sledujte šipku, protože jde o velmi nepřehledný prostor. Navíc vás zde čeká několik záludných protivníků, kteří vám ale postup spíš znepříjemní, než znemožní. Po chvilce se dostanete na malou osvětlenou plošinu s podivným generátorem. Zmáčkněte zeleně svítící tlačítko a po pár vteřinách uvidíte policejního odstřelovače padat z ochozu nad vámi. Pokračujte ve sledování šipky a po zdolání pár žebříků se setkáte s Niobe.

Vaším dalším úkolem bude krýt Niobe. Nejprve vyčistěte prostranství pod vámi od odstřelovačů. Jsou celkem čtyři a jsou rozmístěni na pozicích okolo prostranství. Pokud některého z nich nemůžete najít, tak si počkejte, až se objeví Niobe. Podle střelby je potom určitě snadno najdete. Po likvidaci posledního odstřelovače se na scéně objeví policisté ze speciální jednotky. Budou se schovávat za betonovými sloupy a vy je budete muset co nejrychleji likvidovat. Niobe je sice dost šikovná, ale vaši podporu rozhodně ocení. Až se objeví zpráva, že je cesta pro vaši spolubojovnici volná, tak se musíte přesunout i vy. Jděte směrem doleva a prostřílejte se až na místo, kde budete upozorněni na další vlnu policistů. Podívejte se na prostranství, kde se Niobe dostala opět do úzkých. Podle střelby policisty určitě snadno lokalizujete a postřílíte.

Pokračujte ve šplhání po armaturách a dostanete se opět do uzavřené části stavby. Nyní už nepůjde o život Niobe, ale vám. Čeká vás totiž velmi dlouhý úsek, ve kterém proti vám bude stát celá armáda policistů. Naštěstí po všech zůstane poměrně dost střeliva, takže se s nimi budete moci vypořádat pomocí automatických zbraní. V sále budoucího reaktoru vám ovšem doporučujeme postřílet policisty na plošině uprostřed pomocí odstřelovačky. Také u stěny, nad kterou jsou ve velmi dobré pozici čtyři policisté se samopaly, asi využijete spíše střelbu z dálky. Nakonec se prostříláte na parkoviště návěsů, které je pod palbou několika policejních odstřelovačů. Snažte se použít návěsy jako kryt a postupujte směrem k vratům v nejvzdálenějším rohu parkoviště. Těmi se dostanete do dlouhého skladiště, ve kterém pro vás budou znamenat největší nebezpečí policisté na ochozech nad vámi. Na jejich likvidaci vám doporučujeme použít odstřelovačku, protože jinak vás bude jejich likvidace stát neadekvátní množství munice.

Ze skladiště se dostanete na velké prostranství, přes které se musíte prostřílet na malou věž. Na jejím vrcholu najdete vedle zeleného světla telefon, kterým se spojíte se Sparksem. Po krátkém rozhovoru se pod vámi otevřou vrata vedoucí do další části elektrárny. Bohužel díky tomu na prostranství pod vámi vyběhne také několik policistů. Prostřílejte se tedy k vratům a v dlouhé světlé chodbě pokračujte směrem doprava. Dostanete se do obrovské haly plné transformátorů. Na tomto nepřehledném bojišti si opravdu pořádně zastříláte, takže si hlavně neustále kontrolujte zásoby munice. Také pravidelně střídejte zbraně, protože maximální zásoba nábojů není moc velká. Pokud ale zbraně pravidelně střídáte, necháte za sebou jen velmi málo nesebraných zásobníků. Na konci haly se setkáte s Niobe. Po velmi krátkém rozhovoru se opět rozdělíte a vás čeká několik malých skladišť radioaktivního odpadu (to je v rozestavěné elektrárně dost nečekané). Je zde samozřejmě plno policistů, takže postupujte velmi opatrně (doporučujeme vám přebíhat od jedné skupinky barelů k druhé).

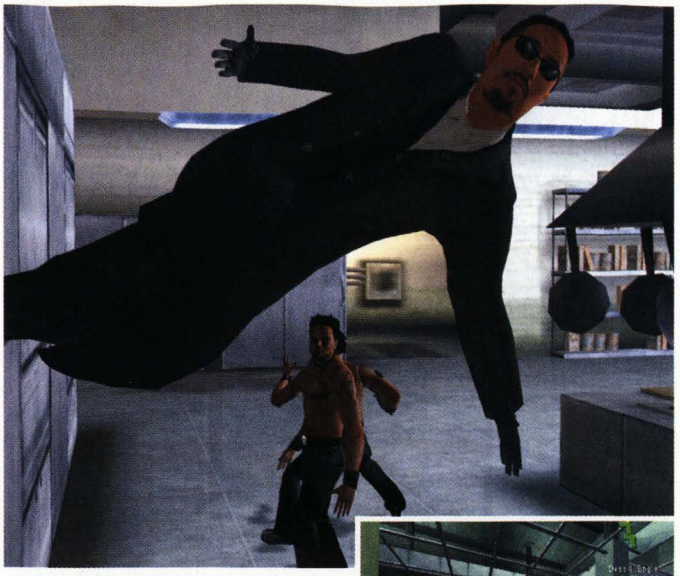
Až se prostříláte všemi těmi skladišti, tak vás čeká velmi nepříjemná pasáž odehrávající se v kontrolní místnosti. Vaší jedinou zbraní je odstřelovačka a úkolem bude krýt postup Niobe, která se vydala do prostoru reaktoru. V hale před vámi nejprve zastřelte tři policisty, kteří postávají na pevných pozicích. Po likvidaci posledního z nich vtrhne policejní jednotka do kontrolní místnosti, takže se budete muset postarat pro změnu sami o sebe. Až je všechny postříláte, Niobe konečně vyběhne do haly reaktoru. Bude ale napadena, takže budete muset postřílet všechny policisty v jejím okolí. Bohužel jsou docela schopní a dokážou Niobe velmi rychle zastřelit. Po likvidaci posledního z nich se opět postarejte o další policisty v kontrolní místnosti. Pak pro změnu následuje další krytí Niobe, která po vaší úspěšné pomoci konečně dosáhne svého cíle. Blížíte se konci úrovně. Musíte naposledy zlikvidovat všechny policisty, kteří vtrhnou do kontrolní místnosti. Až budou všichni mrtví, přijde na řadu agent, který ale není příliš obtížným protivníkem. Jeho likvidací úroveň končí.

The Chinatown

Ještě před samotnou akcí v čínské čtvrti vás čeká trochu zmatené pobíhání po rozestavěném mrakodrapu. Na začátku se můžete krásně držet šipky, která vás bezpečně provede několika místnostmi. Potom se ale věci trochu zkomplikují a vy možná budete trochu bloudit. Rozhodně se nenechte šipkou zmýlit a po vyběhnutí na lešení zůstaňte venku. Oběhnete pořádný kus domu a nakonec se dostanete do zdánlivě slepé uličky. Řešení je jednoduché. Musíte seskočit na nižší patro lešení. Díky všudypřítomným agentům to sice není nic jednoduchého, ale je to jediná cesta dál. Spusťte se tedy o patro níž a sledujte dál směr daný šipkou. Až se dostanete opět na konec lešení, tak přeskočte širokou mezeru a dostanete se do jakési kanceláře. Proběhněte do vedlejší místnosti a u dalších zamčených dveří počkejte, až se dovnitř proboura jeden z agentů. Zbývá proběhnout závěrečný krátký úsek a Ghost se vrátí na světlou chodbu spojující jednotlivé části umělého světa.

Šílené bloudění bohužel nekončí. Dostáváte se totiž do čínské čtvrti, která je plná úzkých uliček a temných zákoutí. Nejprve ale musíte seběhnout starým domem dolů na ulici. Zde zpočátku na nikoho nenarazíte, takže se můžete jen tak v klidu proběhnout. Zdravotní procházka se ale brzy zvrtne a kolem vás se začnou objevovat klony agenta Smithe. Najít správnou cestu bude bohužel čím dál tím obtížnější, protože budete muset několikrát najít otevřené dveře nebo přístupné schodiště. Pokud se tedy dostanete do slepé uličky, musíte se holt porozhlédnout kolem. Ve druhé části naprosto nesmyslné honičky musíte nejprve doběhnout k policejní stanici, před kterou je zaparkován hlídkový vůz. Doběhněte k jeho kufru a vezměte si z něj nějaké zbraně. Směr útěku se mění a vy budete muset proběhnout několika domy. Slepé uličky většinou znamenají váš konec, takže najít tu správnou cestu bude chtít asi několik pokusů. Honička se vám bude zdát nekonečná, ale nezoufejte. Konec hry se naštěstí blíží. Ještě před tím vás ale čeká další zklamání. Brzy totiž doběhnete k telefonní budce, která bohužel přímo před vašimi zraky exploduje.

Váš cíl se tedy operativně mění a je opět daleko před vámi. Za rohem na vás navíc čeká připravená zásahová jednotka, se kterou nebude snadné pořízení (na rozdíl od agentů jsou ale policisté naštěstí smrtelní). Po jejich likvidaci vylezte po žebříku vlevo na střechu a pokračujte ulicí dál. Několika dalšími ulicemi se dostanete až do přístavu, ve kterém budete muset po několika bednách přelézt kolem zamčené brány. Zaběhněte do úzké uličky přímo před vámi a na jejím konci přelezte dřevěný plot. Před vámi je několik dalších ulic, ve kterých vás naštěstí žádné bloudění nečeká. Horší to bude, až se dostanete do blízkosti kostela. Starým činžovním domem totiž vyběhnete až na střechu a v další



části úrovně vám bude na každém kroku hrozit smrtelný pád. Nemáte ale čas na žádné přemýšlení, takže prostě utíkejte. Konec úrovně se blíží. Stačí v další velké budově vyběhnout po několika schodištích a v obrovském kostele najde Ghost telefon s čistou linkou.

Po několika animacích a filmových sekvencích vás čeká poslední část hry. Ta se bude celá odehrávat na palubě vznášedla, které uniká před početnou skupinkou robotů. Vy jste v pozici střelce a musíte odrazit všechny útoky, kterých zažijete nespočet.

Kromě výhledu na úzký tunel si všímejte také ukazatele nebezpečí v horní části obrazovky. Na něm vidíte, zda roboti útočí zepředu nebo zezadu. Podle momentální situace se potom můžete přepínat mezi přední a zadní střeleckou věží. Doporučujeme vám hlídat si především záda. Dopředu se přepínejte jen pro jistotu a vždy vyšlete na protivníky pár výstražných dávek. Pokud uspějete v prvních dvou částech honičky, tak máte prakticky vyhráno. V posledním úseku vás totiž bude pronásledovat jen jeden jediný robot, kterého byste měli při troše štěstí rychle zničit. Pak už jen čekejte na obrovskou explozi, kterou celá hra končí.

Jakub Holý

Splinter Cell

Spolu se zvláštním agentem Samem Fisherem vás čeká infiltrace teroristické základny a spousta dalších životu nebezpečných činností.

INFO

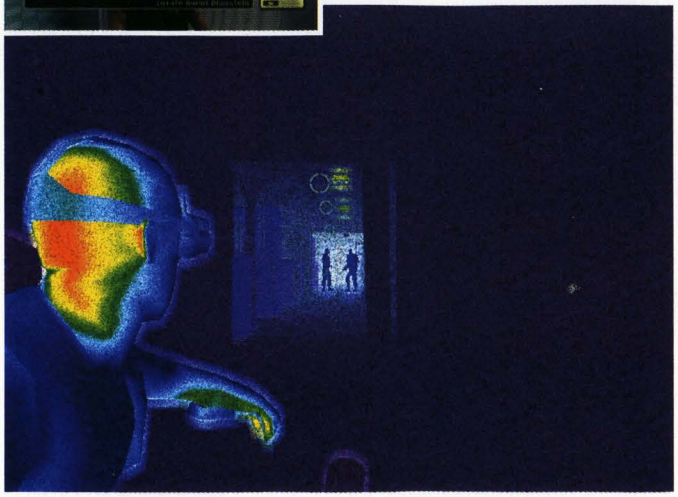
■ **VYDAVATEL:** Ubi Soft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Ubi Soft ■ **RECENZE:** PSM2 15 - 91/100

Špičková akční adventure, která si hodně vypůjčuje od *MGS2* a *Deus Ex*.

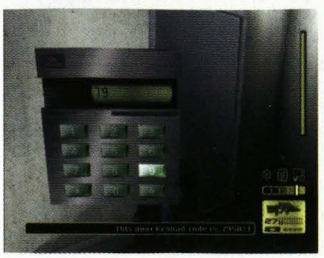
Training

Začínáte jednoduchým tréninkem, ve kterém se seznámíte se základními pohyby. Nejprve běžte ke zdi přímo před vámi, vyskočte na ni a přeručkujte k mezeře vpravo. Seskočte na druhou stranu a po žebříku u pravé stěny vylezte na dřevěnou plošinu, ze které se můžete sklouznout po laně na další plošinu. Slezte po dřevěné tyči, skrčení projděte pod řadou ostnatých drátů a v úzké chodbě za dráty si vyzkoušejte dvojitý výskok, který vám umožní vzepřít se mezi dvěma blízkými stěnami. Za rohem přeručkujte po dřevěné tyči až k úzkému otvoru, před kterým musíte na tyč vytáhnout také nohy (tlačítkem pro skrčení). Potom přelezte přes plot z pletiva a za rohem vlevo se přitiskněte ke stěně. Jedině tak se totiž protáhnete úzkým otvorem mezi dřevěnými stěnami. Dostáváte se na konec haly. Vylezte po dřevěné tyči na vysokou plošinu a na druhé straně slezte po žebříku. U brány na konci haly dojděte k pravé nebo levé stěně a pomocí dvojitého skoku (použijte odraz od stěny) vyskočte na zeď nad bránou. Běžte k velkým vratům, která se automaticky otevřou.

Ve druhé části tréninku si vyzkoušíte o něco zajímavější postupy. V první místnosti stačí jednoduše otevřít dveře (zkuste za ně nejprve nakouknout). Ve druhé už budete nuceni použít paklíč, který si musíte nejprve zvolit jako aktivní předmět (při odemykání musíte najít správnou polohu levého analogu). Ve třetí místnosti na vás čeká první cvičný protivník. Musíte se k němu potichu připlížit zezadu a chytit ho pod krkem. Potom ho vyslechněte a on vám prozradí kód dalších dveří. Až se vám vpravo rozbliká ikona oznamující vám novou zprávu, tak ho můžete omráčit. Ve svých poznámkách nyní najdete číslo, které použijete na vstupní panel napravo od dveří. V následující místnosti opět chyťte protivníka pod krkem. Tentokrát ho ale dotáhněte k zornicovému skeneru na stěně vlevo a pomocí jeho zornic si otevřete dveře. Pak ho omračte a pokračujte dál.



Před vámi je první bezpečnostní kamera. Použijte pistoli a rozstřílejte obě zářivky. Potom se přepněte na noční vidění a projděte v klidu pod kamerou. V další chodbě se kamery zbavíte ještě jednodušším způsobem. Pokud totiž není kamera pancéřovaná, můžete ji jednoduše zničit jediným výstřelem. Ta další bude o něco nepříjemnější. Pozorujte ukazatel vaší viditelnosti v pravém dolním rohu obrazovky. Před touto kamerou budete totiž muset projít ve stínu a využít krytu za velkou bednou (doporučujeme vám přecházet před kamerou při jejím pohybu směrem od vás). Před vámi je předposlední úkol. Omračte strážného vpravo a na zádech ho odneste do jednoho ze dvou temných výklenků (v této hře nesmíte nikdy nechávat těla na světle). Zde počkejte, až druhý strážný přijde zkontrolovat chodbu. Nyní můžete projít do zvukotěsné místnosti s několika mikrofony. Musíte ji překonat tak, abyste na sebe neupozornili žádným zvukem. Místností pro-



jděte skrčení a co nejpomaleji. Rozhodně se musíte vyhnout řetězům visícím nad úzkým ochozem. U dveří na konci této místnosti mise skončí.

Police Station

Vaším prvním úkolem bude kontaktovat informátora NSA. Držte se ve stínu a projděte k žebříku na stěně vpravo (musíte na něj vyskočit). Vylezte na střechu a poklopem seskočte do úzké chodby obložené dřevem. Projděte až do světlíku a po trubce v rohu vylezte na další střechu. Vyskočte na lano natažené přes ulici a sklouzněte se po něm přímo do oken hořícího domu. Uvnitř vyběhněte na chodbu a pokračujte doleva. Nejbližší místností vlevo oběhněte oheň, který vám blokuje cestu na schodiště. Po něm seběhněte o patro níž a v další chodbě vyskočte na trubku zavěšenou pod stropem. Přeručkujte přes díru v podlaze a proběhněte hořícím patrem až ke druhému schodišti. Po něm vyběhněte pro změnu o patro výš a v nejbližší místnosti si promluvte s informátorem, který je zavalen troskami. Až umře, tak vyjděte druhými dveřmi z místnosti. Před vámi je místnost plná smrtícího kouře. Střelte pistolí do skleněných stropních oken, aby měl kouř kam unikat.

Další krátkou chodbou proběhnete na pavlač. Na jejím konci vyskočte na trubku, po které můžete přeručkovat na protější pavlač. Poté se dostanete ke vchodu do Blausteinova bytu. Potichu zlikvidujte protivníka s vysílačkou a připravte si pistoli. Uvnitř bytu se totiž pohybuje druhý protivník, kterého asi jinak nezlikvidujete. Až bude po něm, tak použijte počítač na stole u dveří. Potom proběhněte bytem až do ložnice s obrazem, který jde odsunout. Za ním najdete tajnou

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Natočení kamery
Levá směrová šipka » Noční vidění
Pravá směrová šipka » Termální vidění
Směrové šipky nahoru a dolů » Přepínání aktivních předmětů
Křížek » Interakce s okolím
Kolečko » Skrčení
Čtvereček » Výběr aktivního předmětu
Trojúhelník » Skákání
R1 » Primární střelba/použití aktivního předmětu
R2 » Vytáhnutí/schování aktivní zbraně nebo předmětu
R3 » Vlastní pohled/použití optiky zbraně
L1 » Sekundární střelba
L2 » Nabíjení

skrýš s počítačem. Použijte ho a dozvíte se kód dveří vedoucích na balkón. Ten použijte na vstupní panel nalevo od dveří a z balkónu se sklouzněte po laně na jeho levém konci. Dostanete se na střechu, na které máte přímo před sebou dveře vedoucí k výtahové šachtě. V té skočte na lano výtahu a sjeďte po něm až na výtah stojící v přízemí. Poklopem seskočte dovnitř a dostanete se do malého skladiště.

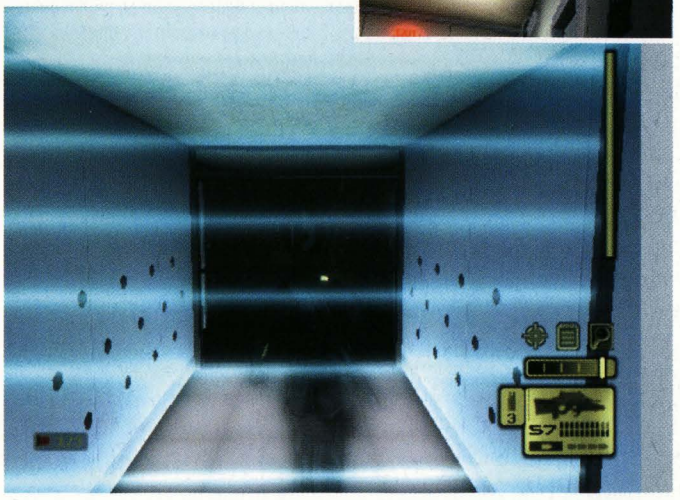
Ze skladiště můžete vyjít na ulici, na které budete muset projít za zády dvěma policistům. Jednoduše přeručkujte po zábradlí za nimi a využijte stínu, který je všude kolem (nebo je jednoduše zastřelte). Po schodišti na konci ulice potom vyběhnete na náměstí Morevi, přes které se musíte proplížit do jeho protějšího rohu. Zde je za malým živým plotem schovaná krátká šachta (přímo nad ní svítí červené světlo), kterou se dostanete k dalšímu počítači. Použijte ho a pak se vraťte na náměstí. Vpravo se vám otevřela mříž, takže můžete pokračovat dál. Cestou se budete muset nejprve vypořádat s civilistou, kterého bude dobré pro jistotu omráčit. V uličce za dvojicí kontejnerů budete muset zastřelit hlídkujícího policistu. Pokračujte ke spojovací uličce, která je krytá dřevěnou konstrukcí s popínavými rostlinami. Vytáhněte pistoli a jednoduše ho zastřelte. Pak doběhněte na konec široké ulice, kde stojí kontejner a vedle něj je na stěně namalovaná bílá hvězda. Vyskočte na kontejner a z něj se dvojitým skokem dostanete na zeď nad vámi.

Jste na dvorku za policejní stanicí. Vejděte dovnitř a zastřelte policistu hlídkujícího mezi celami. Na chodbě hlídkuje ještě jeden policista, takže dál pokračujte s maximální opatrností. Zbavte se také tlustého vyšetřovatele, který se střídavě pohybuje na chodbě a v laboratoři. Až budou oba zlikvidováni, tak projděte laboratoří do márnice. Na stěně přímo naproti vchodu je bezpečnostní kamera, do které budete muset střelit. Potom si prohlédněte mrtvoly, ze kterých se vyklubou agenti Madisonová a Blaustein. Vraťte se na chodbu a pokračujte směrem doleva. Po schodech vyběhněte do vstupní haly, ve které se budete muset zbavit policisty za přepážkou. Potom pokračujte do dveří napravo od přepážky a po dalším schodišti vyběhněte do velké kanceláře s několika počítači. Pohybujte se potichu a vůbec si nevšímejte dvou těžce pracujících policistů. Vejděte do druhých dveří vpravo a připravte si pistoli. Zastřelte policistu stojícího za závěsem a potom použijte počítač, ze kterého získáte hledané záznamy z bezpečnostní kamery. Nyní se vraťte stejnou cestou do vstupní haly a vyběhněte předním vchodem na ulici. Zde mise končí.

Defense Ministry

Druhá mise začíná na střeše ministerstva obrany. Jděte k malému komínu přímo před vámi a spusťte se na laně k otevřenému oknu. Nad ním se odrazte od stěny a skočte dovnitř. Nikam nepospíchejte, protože do místnosti vejde muž z ochranky, kterého se můžete mezi velkými regály snadno zbavit. Potom zničte kameru nade dveřmi vedoucími na chodbu a vykoukněte z místnosti ven. Za dalšími dveřmi je chodba se dvěma hlídači. Po jejich likvidaci otevřete dveře vlevo a dostanete se na schodiště vedoucí až do podzemních garáží. Cestou ale budete muset zlikvidovat dvě bezpečnostní kamery. V podzemní garáži nejprve zničte kameru napravo od vchodu a pak jděte do její vzdálenější části, kde uvidíte auto s rozsvícenými světly. Napravo od něj je bezpečnostní kamera, do které budete muset střelit. Potom pokračujte podél levé stěny a u Grinkova auta počkejte, až si řidič odskočí do rohu na malou. Při tom ho můžete snadno chytit pod krkem. Vyslechněte ho a dozvíte se zajímavé podrobnosti o Grinkovi a jeho návštěvě ministerstva.

Vyběhněte po schodišti zpět na chodbu, ve které jste zlikvidovali dva členy ochranky. Pokračujte do dveří nalevo od vás a dostanete se do místnosti, ve které máte přímo nad hlavou bezpečnostní kameru. Zničte ji a potom vylezte na stůl, nad kterým je otevřený vstup do klimatizace. Vyskočte nahoru a klimatizací se dostanete do velké lednice, ze které můžete vykouknout do kuchyně. Až odejde strážný, tak tiše zneškodněte kuchaře. Potom



vyjděte do jídelny a zlikvidujte strážného nalevo od dveří. Odtáhněte ho od dveří a zhasněte světlo. Pokračujte dál a po schodech seběhnete do velké haly, ve které hlídkují další dva strážní. Ze stínu pod levým schodištěm nejprve potichu zlikvidujte toho stojícího a potom se jednoduše zbavíte jeho kolegy. Obě těla ukliďte někam do stínu a pak použijte počítač s červeně zářícím monitorem. Do haly přijde plukovník, který po schodech sejde až k počítači. Až se posadí, tak se k němu zezadu přibližte a chytněte ho pod krkem. Kousek za počítačem jsou totiž dveře jištěné skenerem zornic, které vám otevřou jedině jeho zornice.

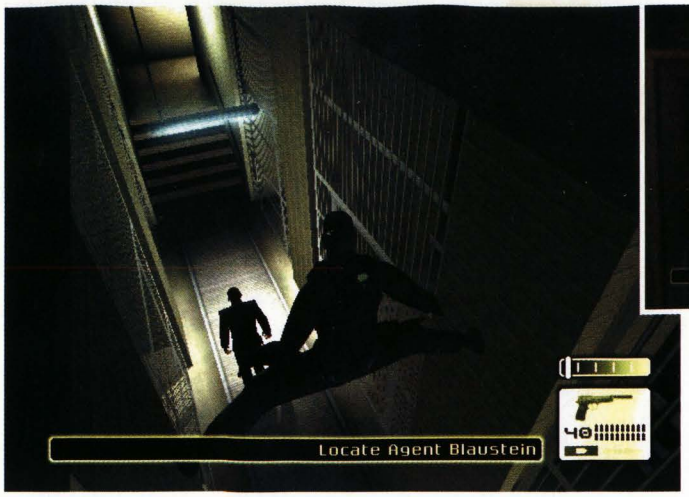
Po otevření dveří se dostanete do chodby, ve které si musíte dát pozor na bezpečnostní kameru. Po jejím zničení můžete v klidu otevřít dveře vedoucí na velké nádvoří. Vezměte si do ruky laserový mikrofon a namiřte ho na prosklený výtah. Díky tomu vyslechnete důležitý rozhovor, který vás posune opět o něco dál. Nyní se musíte podél pravé strany nádvoří proplížit na jeho druhou stranu. Zde vyskočte na konstrukci pro popínavé rostliny a vylezte po ní až k prostřednímu otevřenému oknu. Do chodby seskočíte kousek od výtahu, kterým právě přijíždějí dva vojáci. Schovejte se do stínu napravo od výtahu a až z něj oba vystoupí, tak vlezte dovnitř a vyjeďte do sedmého patra. Zde nejprve zničte bezpečnostní kameru za automatem napravo od výtahu. Potom pokračujte dveřmi pod kamerou a dostanete se do velmi tmavé chodby. Té můžete využít k zabití tří vojáků, kteří střídavě hlídkují na chodbě a odpočívají v malé místnosti za rohem. Také si musíte dát pozor na další bezpečnostní kameru, která hlídá konec chodby.

Za dalším rohem se dostanete dveřmi vpravo do malé místnosti se žebříkem vedoucím na střechu (v této místnosti najdete náboje do pistole). Vylezte nahoru a na střeše se porozhlédněte po malém komínu, za který si můžete zachytit své lano. Potom se na laně spusťte až k oknu kanceláře, která je vaším dalším cílem. Na úrovni okna se odrazte a díky tomu proskočíte sklem dovnitř. Zastřelte vojáka uvnitř a potom použijte počítač s červeně zářícím monitorem. Po chvilce ale stahování souborů přeruší poplach. Do kanceláře může vtrhnout i několik vojáků, takže svou zbraň namiřte na dveře. Pak dokončete stahování souborů z počítače a čeká vás útěk z budovy ministerstva. Vyběhněte na chodbu a zatočte doleva. Zde uvidíte dveře označené malým červeným světlem. Seběhněte po schodišti na další střechu, na které musíte co nejrychleji doběhnout k otevřené výtahové šachtě (pozor na hlídkujícího vojáka). Skočte na tyč uprostřed šachty a sjeďte po ní do podzemní garáže, kde už na vás čeká kolega s dodávkou. Promluvte si s ním a další mise je za vámi.

Oil Refinery

Vaším první úkolem v této misi bude infiltrovat vrtnou plošinu, která je v rukou Gruzínců. Vylezte po žebříku na potrubí nad vámi a pokračujte po něm směrem doprava. Vyskočte na trubku nad sebou, vytáhněte nohy a přelezte přes překážku z ostnatého drátu. Před vámi je velká deska, kterou budete muset podlézt. Seskočte z pravé strany potrubí, na kterém stojíte, a přeručkujte po něm za velkou desku. Na druhé straně vylezte opět nahoru a pokračujte až k malé plošince, kterou vidíte napravo od potrubí. Z ní můžete vyskočit na lano, po kterém se sklouznete na další plošinku. Cestu dál vám bohužel zkomplikuje velká exploze. Podlezte pod potrubím na druhou stranu a po kovové tyči vylezte až úplně nahoru. Nyní můžete seskočit na potrubí, ve kterém exploze vyrvala kus vrchního pláště. Skočte do této díry a dál pokračujte potrubím s proudící naftou.

Konečně jste pod vrtnou plošinou. Po krátkém žebříku vylezte na nejnižší úroveň plošiny a uvidíte, jak u ní přistává technik se svou ochrankou. Vaším dalším úkolem bude jeho sledování. Vylezte po nosném sloupu se žebříkem a dostanete se na můstek s malou přenosnou skříní na nářadí. Vyskočte na ni a rozhlédněte se kolem sebe. Přímo nad vámi je potrubí, po kterém můžete přeručkovat až na můstek vedoucí od kotviště technikovy lodi. Na můstek seskočte ve chvíli, kdy se přímo pod vámi zastaví hlídkující voják. Potom pokračujte směrem, kterým šel technik



se svým doprovodem. Až vyběhnete do dalšího patra, tak narazíte na první gruzínskou hlídku. Schovejte se za roh a počkejte, až na ně zaútočí americká letadla. U ohně se krčí jediný voják, se kterým si určitě snadno poradíte.

Pokračujte ve sledování technika, který vás nesmí za žádnou cenu zahlédnout. Po chvilce vejde i se svou ochrankou do dveří, u kterých hlídkuje voják se samopalem. Zastřelte ho, ale nevcházejte dovnitř, protože se technik se svým doprovodem bude vracet. Až projdou kolem dveří, tak je sledujte dál. Další dveře bohužel nemůžete otevřít. Vraťte se tedy ven a dál pokračujte po okraji plošiny. Projděte kolem velkého ohně, za kterým můžete vylézt na stroj vpravo. Vyskočte na trubku nad vámi a vlezte po ní do místnosti, ve které jeden z vojáků začíná ničit důkazy. Zastřelte ho, vyběhněte ven z místnosti a po krátkých schodech do vyššího patra. Zde zastřelte vojáka na můstku vlevo nahoře (střelte do barelu vedle něj) a potom dalšího přímo před vámi. Vyběhněte posledních pár schodů a uvidíte zničení vrtulníku. Po dalších krátkých schodech seběhněte opět o patro níž a zastřelte vojáka vlevo. Vejděte do tmavých dveří, do kterých jste viděli vcházet technika s kufříkem. Za velkým strojem uprostřed místnosti otevřete další dveře a začne odpočet zničení plošiny. V úzké chodbě vlevo za dveřmi stojí technik, kterého můžete v klidu chytit pod krkem a vyslechnout. Potom ho udeřte pistolí a vezměte si jeho kufřík. Tím mise končí.

CIA HQ

Začínáte u výtahu na konci dlouhé temné chodby. Za rohem se mezi dvěma místnostmi pohybuje agent, kterého budete muset zlikvidovat. V temné části chodby se zbavte také hlídače, který postupně prochází všemi chodbami v této části patra. Pak vejděte do místnosti vpravo a z počítače získáte přístupový kód místnosti technických služeb. Vraťte se na chodbu a na první křižovatce zahněte doleva. V místnosti s několika počítači zlikvidujte strážného postávajícího u okénka a z jediného běžícího počítače získejte přístupový kód skladiště. Opět se vraťte na chodbu a běžte až k dvojici automatů. Pro jistotu se zbavte strážného, který postupně prochází všechny místnosti na tomto konci chodby. Potom si pomocí číselného panelu otevřete dveře vedle automatů a vejděte do místnosti technických služeb. Zde si počkejte na agenta, který sem pravidelně chodí z vedlejší místnosti. Až k vám bude stát zády, tak ho zneškodněte a v další místnosti použijte počítač s přístupovým kódem ke dveřím vpravo.

Dostáváte se do velké místnosti se záložními bateriemi. Dva technici zde kontrolují jejich stav, takže jsou dost zabraní do své práce. Díky tomu je oba snadno zneškodníte. Za místností s bateriemi zneškodněte strážného se samopalem a po schodišti vyběhněte do malého skladu. Na regálu kousek od schodů vidíte samopal SC-20K, který vám vše ulehčí. Hned ho využijte a zničte kameru nade dveřmi vedoucími ze skladu. Ty otevřete pomocí přístupového kódu ze začátku mise. Následující chodbou dojdete k velké místnosti s několika počítači. Mezi nimi se prochází strážný, který vám naštěstí ochotně nastaví záda. Při jeho zneškodňování si ale dejte pozor na programátora u počítače v zadním levém rohu. Toho budete muset také zneškodnit, protože z jeho počítače získáte přístupový kód místnosti s hlavním serverem. Tu najdete přímo naproti této místnosti. Dovnitř musíte projít chodbou s několika modrými paprsky. Na jejím konci si pomocí přístupového kódu otevřete dveře vlevo. Pak rovnou od dveří zničte bezpečnostní kameru na protější stěně a potom seskočte mezerou v zábradlí dolů. Použijte terminál uprostřed místnosti a potom se rychle schovejte nalevo od jediných dveří v místnosti. Až jimi dovnitř vejde hlídač, tak za jeho zády proklouzněte do vedlejší místnosti. Vyběhněte po schodech nahoru a rychle se vraťte na hlavní chodbu.

Zatočte doleva a dojděte až k přepážce, za kterou stojí strážný hlídající chodbu. Skrčte se, lehce za přepážku nahlédněte a střelte do strážného uspávací náboj. Potom přepážku přeskočte a zhasněte světlo. Chodbou za touto malou místností projdete do velké haly se dvěma nezničitelnými kamerami. Držte se stěny vpravo a podél výtahů můžete ve stínu klidně projít až ke dveřím na druhé straně. Cestou minete strážného, kterého si vůbec nemusíte všímat. Na konci další chodby opatrně seběhněte po strmém schodišti do malé místnosti s kamerou. Ta je opět nezničitelná, takže musíte střelit do stropního světla. Ve tmě můžete klidně použít vstupní panel vedle dveří, které vedou do oddělení testování nových zbraní. Zde musíte v kanceláři hned vedle dveří zneškodnit telefonujícího agenta. Potom pokračujte kolem automatického kulometu a v další místnosti vyjeďte výtahem do druhého patra.

Projděte chodbou do temné místnosti, ve které několik agentů analyzuje pořízené záznamy. Potichu projděte místností, pokračujte následující chodbou a po chvilce dojdete k hledané kanceláři číslo 508. Dougherty je uvnitř, takže musíte chvilku počkat. Až si odejde zakouřit, tak vejděte do jeho kanceláře a použijte počítač s červeně zářící obrazovkou. Získané údaje bohužel nejsou dostačující, takže budete muset Doughertyho unést. Pokračujte chodbou, kterou odešel, a za rohem uvidíte kameru, pod kterou odpočívá jeden ze strážných. Vejděte do promítacího sálu vlevo a u pravé stěny potichu zneškodněte postávajícího agenta. Potom si paklíčem odemkněte dveře, vedle kterých stál, a můžete pokračovat v Doughertyho sledování. V této chvíli by si měl povídat s nějakým agentem v malé jídelně. Až oba vyjdou zpět na chodbu, tak opět následujte svůj cíl. Pozorujte ho z dostatečné vzdálenosti a nechte ho vyjít až na dvorek pro kuřáky (přístupový

kód dvojitých dveří získáte z počítače ve vedlejší místnosti).

Na dvorku je kromě Doughertyho také strážný, kterého se budete muset zbavit. Potom s Doughertym na zádech přejděte přes úzký můstek. V další budově se nejprve zbavte kamery umístěné vedle červeného světla. Potom potichu projděte do skladiště s několika velkými bednami. Mezi těmi hlídkuje další voják, kterého se musíte zbavit. Až bude vzduch čistý, tak proneste Doughertyho přes skladiště ven, kde si ho můžete položit na malý nákladní výtah. Na něm sjeďte dolů a zneškodněte vojáka hlídkujícího v okolí výtahu. Opět popadněte svůj cenný náklad a pokračujte do podzemní garáže. Zde se dva vaši kolegové baví s vojákem, který je poslední překážkou této úrovně. Při přiblížení si dejte pozor hlavně na rozbité sklo, které by vás mohlo prozradit. Až bude voják v bezvědomí, doneste Doughertyho ke svým kolegům a položte ho na zem. Tím ukončíte tuto dlouhou misi.

Kalinatek

Začínáte v pátém patře budovy, která sousedí s budovou Kalinatek. Prostřílejte se do vyššího patra, kde jsou bohužel kromě tmy také tři mafiáni, kteří s oblibou pálí naslepo. Dejte si pozor na rozbité sklo a potichu se k nim přibližte. S výhodou nočního vidění je určitě snadno zlikvidujete. Potom pomocí paklíče odemkněte dveře před dodávkou a přes několik beden vyskočte na náklad zavěšený na rameni obrovského jeřábu. Vyskočte na lano pod ramenem a sklouzněte se po něm až k budově Kalinatek. Přeskočte na malý výklenek plný odpadků a běžte k tyči nad prosklenou chodbou vlevo. Spusťte se na laně dolů a až bude mafián v chodbě přímo pod vámi, tak střelte do skla a dopadněte přímo na jeho hlavu. U jeho těla najdete přístupový kód dveří, které najdete vpravo za hlavním vchodem.

Vejděte do malé kanceláře, za kterou je skladiště plné beden. V chodbě za ním hlídkuje mafián, kterého můžete obejít klimatizací začínající napravo od dveří. Obě cesty vedou do tmavé místnosti s akváriem. Za ní je dlouhá chodba s dalším mafiánem. Až půjde směrem od vás, tak se za ním potichu vydejte a zastřelte ho z bezprostřední blízkosti. V chodbě narazíte na první nástěnnou minu. Pořádně si ji prohlédněte, protože na ně v budoucnosti ještě narazíte. Za rohem zlikvidujte ze stínu dalšího mafiána a prolezte do zaseklého výtahu. Tím se dostanete do chodby v nižším patře. Zde musíte zastřelit dva mafiány a dostat se do dlouhé osvětlené chodby. V té se pohybují další dva protivníci a na jednom ze sloupů je nástěnná mina. V místnosti vlevo najdete dva krčící se programátory, vedle kterých jsou nastražené dvě miny. Zneškodněte je (musíte je začít zneškodňovat, když je světlo na nich zelené) a potom si promluvte s programátory. Od nich se dozvíte o časované bombě v archivu a také vám sdělí přístupový kód.

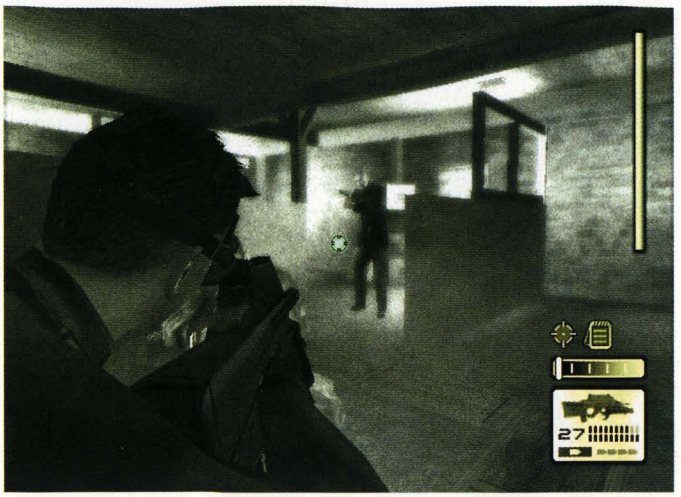
Vyjděte z místnosti dveřmi vlevo a začne odpočet do exploze bomby. Rychle běžte doleva a pomocí přístupového kódu si otevřete dveře. Na dveřích do další hořící místnosti je umístěna mina, takže běžte pěkně pomalu. To samé vás čeká i za druhou místností. Nakonec se dostanete do dlouhé chodby s dveřmi archivu. Uvnitř uvidíte za sklem vlevo nastraženou bombu. Před jejím zneškodněním si ale budete muset pomocí paklíče odemknout dveře. Potom přelezte přes kartotéku uprostřed místnosti a nakonec zneškodněte bombu. Z archivu pokračujte směrem doleva. Dostáváte se do haly před velkým sálem. Uvnitř sálu hlídkují dva mafiáni, kterých se budete muset zbavit. Potom seběhněte dolů a zleva oběhněte pódium. Až se dostanete na schodiště vedoucí do sklepa, tak na vás vyběhnou další dva mafiáni. Připravte se na ně a zabijte je. Ve sklepě vás čeká další mafián, který hlídá hlavní jistič. Po zastřelení mafiána nahoďte jistič a vyběhněte zpět do haly před sálem. Zde se objeví protivník, který má u sebe přístupový kód od dveří naproti sálu. Těmi se dostanete do velké haly, ve které vám doporučujeme počkat si pod schody na hlídkujícího mafiána. Potom vyběhněte po schodech nahoru a prostřílejte se až k místnosti se serverem. Zde použijte počítač s červeným monitorem a po otevření protipožárních dveří vyběhněte do pátého patra.

Ve velké místnosti zastřelte dva mafiány a pokračujte na chodbu

blokovanou hořícími troskami. Po animaci s Ivanem vběhněte na záchody vpravo a skočte do klimatizace. Tou se dostanete na vedlejší záchody, kde musíte zastřelit mafiána, který ohrožuje Ivana. Po rozhovoru s ním pokračujte k výtahu. Nastupte do něj a vyjeďte až do nejvyššího patra. To je rozestavěné a plné protivníků. Postupujte velmi opatrně a nezapomeňte na granáty, které jsou opravdu velmi účinné. V jedné z místností využijete také přitisknutí ke stěně, díky kterému se můžete protáhnout velmi úzkým otvorem. Nakonec se prostřílíte až do velkého prostoru s vysokozdvižným vozíkem. Doběhněte až k němu a postřílejte své pronásledovatele. Potom vyskákejte po bednách vlevo až na malý kus střechy, nad kterým se vznáší váš Osprey. Zastřelte posledního mafiána a z bedny přeskočte rovnou do otevřeného nákladního prostoru.

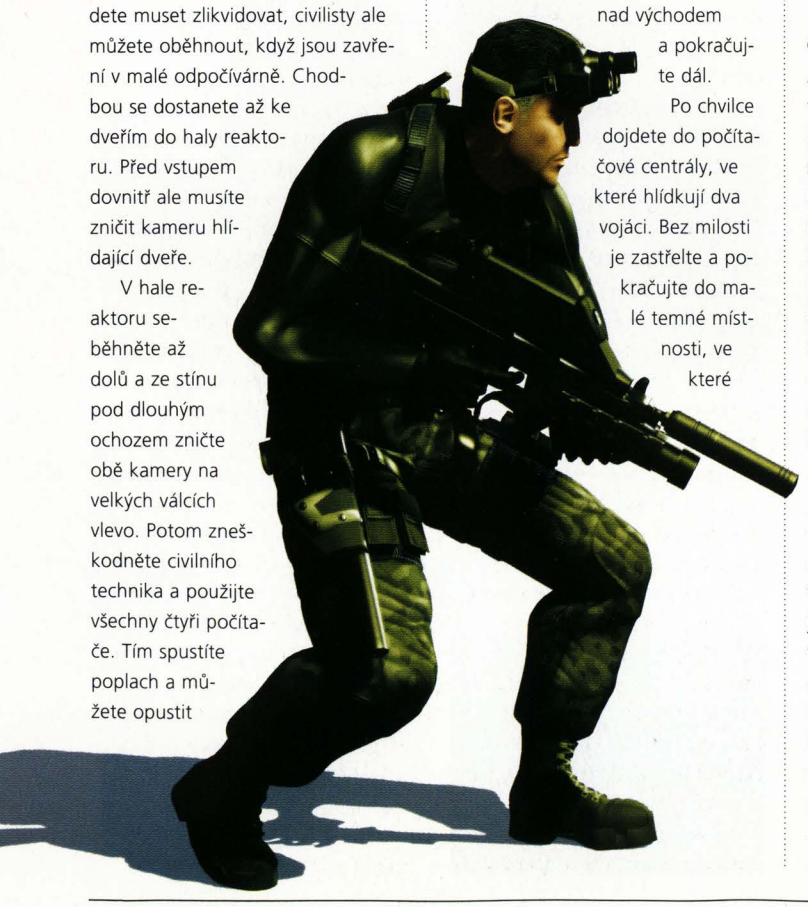
Nuclear Power Plant

Začínáte v malé budově, která stojí v těsné blízkosti elektrárny. Pod schody vpravo stojí voják a nad ním je v rohu bezpečnostní kamera. Po zničení kamery a likvidaci vojáka seběhněte dolů. Ven se dostanete buď dveřmi vpravo, nebo malým oknem vlevo. Kolem celé budovy obchází dvoučlenná hlídka, na kterou si budete muset dát pozor. Přejděte k hlavní budově elektrárny a v krátké chodbě se zbavte dalšího vojáka. Z chodby vyjdete na malé prostranství, za kterého musíte pokračovat nahoru po trubce na protější stěně. Na zasněžené střeše se otočte a střelte do reflektoru, který osvětluje stěnu nad vámi. Potom můžete po dalších trubkách vylézt až ke vstupu do klimatizace. Z té vylezete na malé oplocené střeše se dvěma vojáky. Zbavte se jich a nezapomeňte zničit kameru nade dveřmi vedoucími ze střechy.



Pokračujte dveřmi vlevo a klimatizací se dostanete na střechu výtahu. Na něm sjedete do podzemí elektrárny, kde musíte pro změnu seskočit dolů a výtah podlézt. Z prostoru pod podlahou vylezete v temném rohu, ve kterém se ale nejprve musíte zbavit bezpečnostní kamery. Až zlikvidujete hlídkujícího vojáka a civilního zaměstnance, tak na konci chodby seskočte opět do prostoru pod podlahou. Tím prolezete až do haly s několika velkými stroji. Nad vámi se prochází technik jménem Esfir, kterého budete muset chytit a vyslechnout. Nejlepším místem je temný roh haly nad schůdky vpravo. Až z něj dostanete přístupový kód haly reaktoru, tak ho omračte a pokračujte na chodbu s hlídkujícím vojákem, dvěma civilisty a kamerou. Kameru a vojáka budete muset zlikvidovat, civilisty ale můžete oběhnout, když jsou zavření v malé odpočívárně. Chodbou se dostanete až ke dveřím do haly reaktoru. Před vstupem dovnitř ale musíte zničit kameru hlídající dveře.

V hale reaktoru seběhněte až dolů a ze stínu pod dlouhým ochozem zničte obě kamery na velkých válcích vlevo. Potom zneškodněte civilního technika a použijte všechny čtyři počítače. Tím spustíte poplach a můžete opustit tuto halu. Až z ní vyběhnete ven, tak pokračujte doleva a po schodišti vyběhněte do dalšího patra. Zde se dostanete do chodby hlídané automatickým kulometem, tak postupujte opatrně. Před kulometem přeběhněte do dveří přímo naproti vám. Dostanete se do haly plné nádrží a potrubí. Zlikvidujte hlídkujícího vojáka a potom se potichu přibližte k technikovi ve vzdálenějším rohu. Vyslechněte ho a po jeho zneškodnění seberte data týkající jaderného odpadu. Místnost opusťte klimatizací nalevo od vchodu. Seskočíte v malé místnosti, ze které vede chodba k proskleným kancelářím. Mezi těmi je umístěn automatický kulomet, takže se pohybujte velmi pomalu. Držte se levé stěny a pomalu projděte do další chodby. Na jejím konci zlikvidujte kameru nad východem a pokračujte dál.



Po chvilce dojdete do počítačové centrály, ve které hlídkují dva vojáci. Bez milosti je zastřelte a pokračujte do malé temné místnosti, ve které musíte nejprve vyslechnout pracujícího technika. Potom použijte jediný aktivní počítač a váš hlavní úkol je splněn. Nyní už jen stačí utéct k vlaku, který odváží jaderný odpad. Následující část mise je velmi lineární. Cestou budete muset zastřelit pár vojáků, ale také najdete dost lékárniček. Nakonec sklouznete po laně na dno hluboké šachty a zastřelíte dva vojáky hlídkující u vlaku. Doběhněte ke dveřím ve vzdálenějším rohu haly a mise je za vámi.

Chinese Embassy

A je zde další mise, ve které nesmíte nikoho zabít. Běžte do temné uličky, kde dvojitým skokem přeskočíte vysoký plot. V krátké uličce hlídkují dva vojáci, které budete muset potichu zneškodnit (nebo kolem nich jen proklouzněte). Pokračujte doleva a v domě s hořícím ohněm vylezte po žebříku do prvního patra. Projděte domem a v další ulici se propližte mezi dalšími dvěma vojáky až ke kontejnerům, díky kterým se dostanete přes vysokou zeď. Před vámi je samozřejmě další dvojice vojáků a vy se musíte dostat ke kanálu, který vidíte za plotem přímo před sebou. Také v kanále jsou hlídky, takže si od vojáků neodpočinete. Na velké křižovatce proklouzněte kolem prvního a za otevřenou mříží můžete díky šířce tunelu proklouznout kolem jeho kolegy. Na konci kanálu vylezte po žebříku opět na ulici s hlídkujícími vojáky. Vylezte na lešení vlevo a po něm se dostanete až k otevřenému oknu. Na střeše za malou místností vás čeká agent CIA s důležitými informacemi.

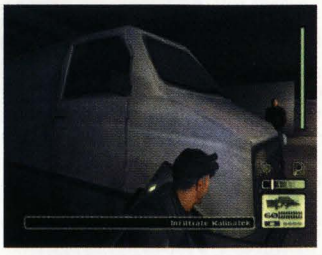
Díky malému komínu se můžete na laně spustit do úzké uličky na druhé straně střechy. Touto uličkou se dostanete na velmi dobře střeženou širší ulici, která je bohužel dost dobře osvětlená. Protáhněte se kolem hlídkujících vojáků a za kontejnery na levé straně ulice najdete další úzkou boční uličku. V té ale hlídkuje další voják, který by vám mohl dělat problémy. Pokud si chcete šetřit uspávací střely na později, tak použijte balkon, přes který můžete vojáka obejít. U vysoké zdi na konci uličky použijte jako obvykle dvojitý skok.

Dostáváte se do prostoru skladiště, kde přímo před vámi projede malý nákladní vůz. Ten je vaší jedinou šancí, jak se dostat do prostoru velvyslanectví. Vyběhněte z úzké uličky a proklouzněte za zády vojáka hlídkujícího napravo od vás. Za rohem uvidíte malou strážnici, před kterou stojí nákladní vůz. Proklouzněte bránou a strážní budku obejděte zleva. Kolem velvyslanectví je naštěstí tma, takže váš další postup bude rychlý. Až se dostanete k hlavnímu vchodu, tak uvidíte krátkou animaci generála stojícího u okna. Vezměte si do ruky laserový mikrofon a namiřte ho na okna nad vchodem. Po vyslechnutí telefonního rozhovoru vyjde generál ven a nastoupí do své limuzíny. Až popojede k závoře, tak namiřte mikrofon na zadní okénko a vyslechněte další rozhovor. Až generál odjede, tak se propližte kolem vchodu do velvyslanectví ke zdi přímo před

vámi. Hledejte na zdi místo, na kterém je přerušen ostnatý drát. U této mezery je tyč, po které můžete zeď jednoduše přelézt. Na druhé straně si promluvte s Coen a ukončete tak tuto krátkou misi.

Abattoir

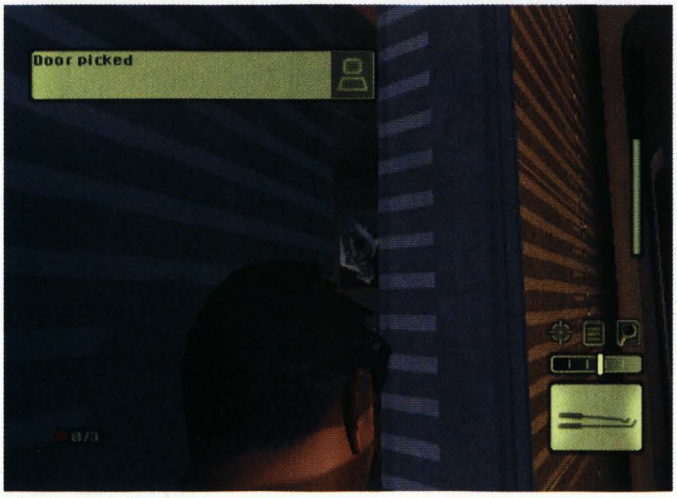
Začínáte na malém prostranství se dvěma vojáky. Naštěstí můžete opět střílet, takže je klidně zlikvidujte. Dojděte k malému domku, kterým projdete na další prostranství. To je bohužel zaminované, takže se musíte přepnout do termálního módu. V něm miny krásně uvidíte a můžete se jim vyhnout. Dostaňte se k protější zdi a podél ní postupujte směrem doprava. Přelezte dva otevřené kontejnery a pod balkónem s reflektorem projděte do malé místnosti s odpadky. V levém horním rohu vidíte šachtu, do které se dostanete dvojitým skokem. Šachta ústí na plechovou střechu,



po které se budete muset potichu dostat na druhou stranu. Mezi dvěma stropními okny vidíte vystouplý můstek, po kterém potichu dojdete až ke svítícímu nápisu vpravo. Zde můžete přeručkovat až k lanu, po kterém překonáte zbývající kousek střechy. Nyní už jen přelezte oplocení antény a vypněte ji.

Ze dveří vpravo po chvilce vyběhne voják, kterého musíte zlikvidovat. Z jeho mrtvoly vypadne přístupový kód, který použijete na vstupní panel napravo za dveřmi, ze kterých vyběhl. Seběhněte po krátkých schodech a dostanete se do šatny, ve které hlídkují tři vojáci. Všechny je postřílejte rovnou z ochozu, na kterém stojíte. Pak seskočte dolů a pokračujte další chodbou až k otvoru v podlaze. Seskočte do něj a klimatizací dojděte až do šachty, ve které můžete vyšplhat nahoru po trubce vpravo. Dostáváte se do prostoru nad chodbou, ve které postávají dva vojáci. Dojděte až k otvoru, kterým je můžete oba zastřelit. Pak seskočte dolů a rozhlédněte se kolem. Uvidíte dveře vedoucí do obrovského mrazáku.

Zde si pořádně zabojujete. V několika následujících místnostech totiž hlídkuje poměrně velký počet vojáků, které bude nejjednodušší



prostě postřílet. Přepněte se na termální vidění, protože tak získáte nezanedbatelnou výhodu. V prvních dvou místnostech jsou naštěstí dohromady jen dva vojáci, takže začátek bude jednoduchý. V druhé místnosti se ale držte levé stěny a přelezte přes skříně na druhém konci místnosti. U dveří je totiž automatický kulomet, který tak jednoduše obelstíte. Ve třetí místnosti jsou dva vojáci, kteří se velmi šikovně podporují. U vstupu do další místnosti ale narazíte na zatím nejtěžší situaci. Za dveřmi vlevo je automatický kulomet a za skříní vpravo číhá voják. Vojákovi tedy hoďte pod nohy granát a potom rychle přeběhněte před kulometem, který se na vás nestačí zaměřit. Nyní už zbývá jen jednoduché vraždění. V poslední místnosti musíte najít otvor, kterým můžete seskočit do klimatizace. Tou se dostanete do místnosti hlídané jediným vojákem. Zastřelte ho a použijte ovládací panel napravo od vysunovacích vrat. Skrčte se a prolezte do další šachty.

Šachtou se dostanete do sklepa, kde bude pokračovat otevřený boj. Musíte totiž projít kolem malých oddělených kójí, ve kterých jsou umístěny automatické kulomety. Ten první obejděte zezadu a pozornost toho druhého odlákejte světlicí. S vojáky si určitě poradíte bez problémů. V následující chodbě proti vám půjde dvoučlenná hlídka, které se můžete vyhnout v jednom z výklenků nalevo. Nakonec dojdete až do velké místnosti rozdělené spoustou dřevěných desek. Na jejím druhém konci jsou dva automatické kulomety, mezi které se budete muset dostat. Oba je vypněte a nejprve se běžte podívat do dveří vlevo. Zde najdete zajaté americké vojáky. Potom běžte do protějších dveří a najdete místnost plnou čínských diplomatů. Po krátkém rozhovoru do sklepa vtrhnou vojáci, před kterými

budete muset Američany a Číňany ochránit. Vraťte se do velké místnosti a aktivujete oba kulomety. Vypněte identifikační režim (kulomety teď budou pálit i na vlastní vojáky) a zaujměte pozici v kóji uprostřed místnosti. Automatické kulomety zabijí všechny vojáky, takže se nemusíte o nic starat. V druhé vlně se bude útoku účastnit také Grinko, kterého budete muset zastřelit (poznáte ho podle černého obleku). Po jeho smrti se ruští žoldnéři vzdají a mise bude ukončena.

Chinese Embassy

Otočte se a běžte k zadnímu vchodu do restaurace. U dveří do kuchyně použijte optický kabel, protože kuchař uvnitř vás nesmí vidět. Až bude otočen směrem od vás, tak vejděte dovnitř a zhasněte světlo. Potom potichu dojděte do nejvzdálenějšího rohu a po žebříku vylezte do prvního patra. Potom pokračujte na střechu a z té přejděte po prknech na protější balkón. V tomto bytě hlídkuje jeden voják, takže se ho pro jistotu zbavte. Na druhém balkónu vyšplhejte po tyči k provazu, po kterém sjedete až na římsu velvyslanectví. Přeručkujte nad hlavním vchodem až k otevřené šachtě na druhém konci římsy. Šachtou se dostanete k poklopu, kterým můžete do chodby pod vámi. Za rohem sedí voják, jehož přístup k práci si zaslouží smrt. Dveřmi se závěsem projdete do prostoru mezi stěnami. Přitiskněte se ke stěně a protáhněte se k šachtě, kterou se můžete sklouznout až do sklepa.

Ve sklepě se musíte opět přitisknout na zeď a protáhnout se až k velké díře vedoucí do místnosti s počítači. Uvnitř jsou dva vojáci ničící důkazy, takže opět můžete prověřit své střelecké schopnosti. Dveřmi na druhé straně sklepa vejdete do malé místnosti, ve které musíte použít počítač s červeným monitorem. V následující chodbě pokračujte do druhých dveří vlevo. Vyběhněte po schodech a zlikvidujte další dva vojáky. Za následující kanceláří uslyšíte mluvit dva vojáky. Sledujte je pomocí optického kabelu a až vejdou do dveří vlevo, tak vyjděte na chodbu. Použijte vstupní panel dveří a díky termálnímu vidění zjistíte,

v jakém pořadí voják zmáčknul tlačítka (přístupový kód je 1436).
V hale s velkým schodištěm pomalu zajděte doprava za dveře a zastřelte stojícího vojáka. Potom deaktivujte automatický kulomet a vyskočte na skříň vedle něj. Z té vyskočíte na ochoz v patře a můžete deaktivovat druhý kulomet. Odtud také zastřelte vojáka hlídkujícího nad schodištěm.

Za vámi je tyč, která vede za velkou čínskou vlajku. Vyskočte na ni, doručkujte za vlajku a vytáhněte nohy nahoru. Do místnosti vstoupí dva vojáci. Jeden z nich je plukovník, který pomocí skeneru zornic otevře dveře vedoucí z haly. Doručkujte až ke dveřím, potichu se spusťte na zem a zezadu chytněte plukovníka pod krkem. Donuťte ho použít skener zornic a potom ho omračte.
V kanceláři za dveřmi zastřelte hlídkujícího vojáka a oknem nad malým stolkem vyskočte ven. Přímo před vámi je branka vedoucí do velké zahrady. Střelte do lucerny vedle ní a potom se připravte na další přestřelku. V zahradě totiž hlídkují dva vojáci a pes. Až budou mrtví, tak proběhněte zahradou do pravého zadního rohu. Projděte dvěma brankami a zastřelte vojáka postávajícího před skladištěm. Na konci první haly opět odhalte přístupový kód pomocí termálního vidění (je to 9753).
V druhé hale čekají tři vojáci a kamera nad vstupními dveřmi. U druhé kamery ve vzdálenějším rohu vyskákejte po bednách na můstek, po kterém doběhnete až do garáže se dvěma kamióny. Oba je zničte zásahy do palivových nádrží (najdete je na podvozku tahače). Potom doběhněte na konec můstku, seběhněte po schodech a vlezte do šachty uzavřené malým poklopem.

V dlouhé chodbě zastřelte vojáka, který jde směrem od vás. Toho druhého ale zastřelit nesmíte. Po krátkém rádiovém hovoru totiž poběží do kanceláře generála Feironga a umožní vám tak otevření zamčených dveří. Sledujte ho a zadávejte přístupové kódy pomocí termálního vidění (kód prvních dveří je 1456). Vyjeďte výtahem o patro výš a zadejte další kód (tentokrát je to 1834). Pokračujte doprava a zadejte poslední přístupový kód (je to 7921). V kanceláři generála Feironga si počkejte, až vstane, a potom do něj střelte gumovým nábojem. Tím ho na chvíli rozhodíte a můžete ho chytit pod krkem. Dotáhněte ho k počítači a donuťte ho zadat kód. Nyní už stačí jen uniknout z explodujícího velvyslanectví a doběhnout k vrtulníku na zahradě.

Presidential Palace

Vůbec se nezabývejte hlavním vchodem a jděte k malému komínu vlevo. Na laně se spusťte do kanálu, ve kterém si musíte zapnout termální vidění. První laserové paprsky blikají a dají se snadno obejít. Ty za rohem už budete muset proběhnout ve chvíli, kdy jsou vypnuté. Za dalším rohem vyskočte na tyč pod stropem a první paprsek přelezte. Pod tím dalším projděte a poslední proběhněte, když je vypnutý. Vyskočte na žebřík a vylezte do zahrady na nádvoří. Nechte si zapnuté termální vidění, protože uvidíte hlídače se psem i přes živý plot. Oba je pro jistotu zastřelte (po hlídači zůstane přístupový kód hlavní brány). Pokračujte vlevo a zničte lampu vedle bezpečnostní kamery. U kamery zahněte doprava a zničte další lampu. Po pár metrech dojdete ke kašně, za kterou je hlavní brána a nalevo od ní poslední kamera. Držte se živého plotu vpravo a po zadání přístupového kódu si otevřete bránu. Nyní už můžete v klidu běžet směrem doleva a odsunout si mříž vedle dveří.

Vyběhněte po schodech a dostanete se do velké haly se sochou uprostřed. Vedle dveří vpravo jsou laserové paprsky, tak si na ně dávejte pozor. Přeběhněte na druhou stranu místnosti a ze dveří vyjdou celkem tři vojáci. Ze stínu v rohu je postřílejte a projděte dveřmi do místnosti se schodištěm. Na jeho začátku je laserový paprsek, takže se budete muset pomocí dvojitého skoku chytit zábradlí nad schodištěm. Přeručkujte za paprsek a další laser na konci schodiště jednoduše přeskočte. Proběhněte další chodbou a dostanete se do haly s velkým schodištěm. Hlídkují zde dva vojáci, které budete muset zastřelit. Po jednom z nich zůstane přístupový kód dveří v nejvyšším patře. Těmi se dostanete do další chodby s vitrínami. V této chodbě můžete narazit celkem na tři vojáky, takže to opět nebude jednoduché. Před koncem chodby začíná vlevo krátká chodba s kamerou uprostřed. Střelte do světla vedle ní a dojděte na její konec. Paklíčem si odemkněte dveře a pomocí termálního vidění překonejte řadu laserových paprsků. Potom zastřelte stojícího vojáka a použijte notebook ležící na stole. Stejnou cestou se vraťte na chodbu s vitrínami a pokračujte dveřmi vlevo.

Před vámi je další vitrína a jeden hlídkující voják. Zastřelte ho a potom zničte obě světla v chodbě. Díky tomu můžete v klidu projít kolem kamery a pokračovat až do prostoru knihovny. Projděte kolem dvou strážných a seběhněte do hlavního podzemního sálu knihovny. Zde se vám postaví tři vojáci. Po jejich likvidaci běžte do chodby v zadní části sálu a seběhněte do sklepa, ve kterém čeká Nikoladze. Popadněte ho pod krkem a donuťte ho otevřít trezor se zornicovým skenerem. Po krátké animaci budete stát přímo před vojákem, který vám míří na hlavu. Natočte si na něj kameru a přepněte se na noční nebo termální vidění (vůbec se nesmíte pohnout). Až zhasne světlo, tak vytáhněte svou zbraň a zastřelte ho. Potom vyřiďte jeho dva kolegy a vyběhněte do hlavního sálu knihovny. Zde na vás čeká další voják. Až ho zastřelíte, tak pokračujte do dvoukřídlých dveří vlevo.

Jste na posledním prostranství hry. Otočte se doleva a vylezte po tyči na ochoz s hlídkujícím vojákem. Zastřelte ho a odemkněte dveře na konci ochozu. Jděte doprava a v krátké animaci budete upozorněni na Nikoladzeho, který stojí u okna vpravo nahoře. Zastřelte ho a potom se rychle připravte na útok zezadu. Dveřmi za vámi proběhnete do velké jídelny se dvěma vojáky. Prostřílejte se na její druhou stranu a máte to za sebou.

Jakub Holý

Devil May Cry 2 - Dante

INFO

■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Capcom ■ **RECENZE:** PSM2 14 - 72/100

Solidní titul se spoustou akce, od kterého jsme ale čekali něco víc.

Tentokrát si projdeme hru jen za našeho starého známého Danteho... a Lucia může zatím v klidu odpočívat.

MISSION 1

První úroveň začíná před obrovským chrámem. Zde také najdete první Red Orb, které jsou velmi důležité. Slouží totiž jako platidlo a po celou dobu hry se musíte intenzivně věnovat jejich sbírání. Zkuste například rozbít sochy před chrámem. Postupem času zjistíte, že Red Orby najdete ve spoustě rozbitných předmětů. Také přijdete na skutečnost, že se vyskytují v několika velikostech. Například v krátké uličce nalevo od chrámu najdete jeden opravdu velký. Nyní ale pokračujte cestou napravo od chrámu. Až dorazíte k vysoké bráně, tak použijte dvojitý skok. V její horní části totiž najdete první úlomek Blue Orb. Ty jsou mnohem vzácnější a také důležitější. Po nalezení čtyř úlomků se vám totiž prodlouží ukazatel života, což má na hru značný vliv. Vzácně můžete nalézt také celé Blue Orb, ale v celé hře jich je jen velmi málo.

Za velkou bránou narazíte na své první protivníky. Souboj s nimi je velmi jednoduchý, tak si vyzkoušejte své speciální útoky. Pokud se vám totiž podaří zabít protivníka nějakým efektnějším způsobem, získáte z něj větší Red Orb. Až doběhnete na první křižovatku, tak běžte k velkým vratům přímo před vámi a zmáčkněte ◎. Tak se dostanete do první tajné místnosti. Po zabití všech protivníků získáte několik Orbů různých barev. Pak si stoupněte do sloupu světla a zmáčkněte opět ◎. Pokračujte druhou cestou a přeskočte dům blokující cestu. Z jeho druhé strany najdete dveře, za kterými se skrývá druhá tajná místnost. Po jejím absolvování získáte druhý úlomek Blue Orb.

Po nějaké době se dostanete do úzké uličky, ve které vám další cestu zablokuje neproniknutelná červená stěna. Jediným způsobem, jak se dostat dál, je zabít všechny protivníky uvnitř malého odděleného prostoru.

Potom stěna zmizí a vy můžete pokračovat ve své cestě městem. Kousek od tohoto místa narazíte na sochu s podivným zlatým předmětem nad hlavou. Za touto sochou je vodní příkop, ve kterém je schován třetí úlomek Blue Orb. Po jeho sebrání se připravte na první větší boj. Dostanete se na velké prostranství, na kterém se kolem vás uzavřou všechny mříže. Budete muset porazit početnou skupinku Msirů, abyste získali klíč. Díky tomu můžete otevřít mříž, která vám blokuje další cestu. Před vámi je poslední krátká část města, na jejímž konci úroveň končí.

MISSION 2

Seběhněte po schodech do malé místnosti a rozbijte velkou masku. Tím si uvolníte cestu do podzemní chodby, ve které uvidíte další tři masky. Za tou první narazíte pouze na pár Agonofinisů. V chodbě za druhou maskou ale poprvé ve hře narazíte na generátor Red Orbů. Zaútočte na něj a kolem se objeví spousta malých Red Orbů. Čím déle budete na generátor úspěšně útočit, tím větší Orby z něj budou vypadávat. Jakmile ale přestanete útočit (nebo se netrefíte do generátoru), tak se generátor deaktivuje a vy už z něj nic nedostanete. Napravo od vás vidíte trojici rakví. Prozkoumejte tu prostřední (zmáčkněte ◎) a objevíte první tajnou místnost. Po jejím úspěšném absolvování rozbijte třetí masku a otevře se vám cesta do další chodby.

Zde svými pistolemi rozstřílejte hejno Flambatů a rozbijte masku vpravo. Tím si otevřete malý výklenek, ve kterém se propadnete podlahou pro první úlomek Blue Orb. Pokud jste je pilně sbírali, tak získáváte první celý Blue Orb a váš ukazatel zdraví se o trochu prodlouží.

Pokračujte do velkých dveří, kterými se dostanete do místnosti se šachovnicí. Prozkoumejte dveře na druhé straně a prostřední pole šachovnice se aktivuje. Jakmile na něj šlápnete, tak se vysunou nízké zídky a čtyři zářící koule. Za každou zničenou kouli se jedna louč vedle dveří změní na modrou. Až budou všechny louče modré, můžete dveřmi projít. Běžte na druhý konec nové chodby a za rohem najdete masku, ze kterou získáte druhý úlomek Blue Orb. Potom zničte druhou masku a zpřístupní se vám třetí maska. Jejím zničením si odsunete poslední zeď a odkryjete čtvrtou masku. Za tou si odkryjete chodbu se zářící koulí, na kterou musíte útočit, dokud neobarvíte všechny znaky kroužící kolem ní. Tím odstraníte bílou stěnu, která vám bránila v dalším postupu. Prozkoumejte rakev nalevo od zářící koule a vstoupíte do druhé tajné místnos-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Křížek » Skok
Kolečko » Úskok/procházení dveřmi
Čtvereček » Útok pomocnou zbraní
Trojúhelník » Útok hlavní zbraní
R1 » Zaměření na zvoleného protivníka
R2 » Přepínání automatického zaměřování
L1 » Přepnutí do podoby ďábla
L2 » Přepínání pomocných zbraní
L3 » Přepínání cílů

ti úrovně. Po jejím dokončení získáte třetí úlomek Blue Orb.

Je čas na závěrečný boj úrovně. Projděte dveřmi na konci chodby a dostanete se do malé místnosti, ve které budete muset nejprve porazit několik Agonoginisů. Potom si stejně poraďte s vlnou Pyromancerů a tím probudíte dvojici Goatlingů. Tyto obrovské létající potvory vydrží opravdu hodně ran, takže se do nich nemilosrdně pusťte. Pokud vzlétnou, tak k nim vyskočte pomocí dvojitého skoku a několika zásahy je srazte na zem. Jejich útoky nejsou příliš nebezpečné, takže by vám neměli dělat větší potíže. Po jejich zabití získáte Aerial Heart, které vám umožní létat. Pomocí L1 se změňte na ďábla a mačkáním ⊗ vyleťte na plošinku vysoko nad vámi. Zde úroveň končí.

MISSION 3

Běžte na nejbližší křižovatku, ze které budete nejprve pokračovat směrem k sobě. Velmi brzy se dostanete na konec ulice, kde vidíte vlevo několik sloupů. Nad nimi můžete sebrat značné množství Red Orbů. Projděte bránou mezi sloupy a získáte úlomek Blue Orb. Vraťte se na křižovatku a pokračujte ulicí směrem dolů. V krátké animaci uvidíte Goatlinga, který kolem vás vyčaruje modrý oheň. Doskákejte až k němu a rozsekejte ho na kousky. Potom se vraťte a prohledejte všechny dveře na pravé straně ulice. Zhruba kolem poloviny ulice se totiž za jedněmi z nich ukrývá tajná místnost. Potom se vraťte na konec ulice a vejděte do velkých dveří vlevo.

Zde vás čeká boj s prvním bossem. Tím je obrovský Orranguerra, jehož útokům se budete jen velmi těžce vyhýbat. Pokud se na vás pokouší skočit, tak použijte úskok stranou. Když ze sebe udělá kouli a pokusí se vás srazit, tak se schovejte za sloupy po stranách místnosti. Při všem tom uhýbání ale nezapomínejte útočit. Bohužel nemůžete příliš používat automatické zaměřování, protože to se často zaměří na jeho nepříliš nebezpečné pomocníky. Také nezapomeňte na zelené hvězdy v rozích místnosti, protože zdraví se vám bude určitě hodit. Až svého protivníka udoláte, tak seberte klíč, který z něj vypadl, a vraťte se na ulici. Popojděte kousek směrem doleva a vejděte do nejbližších velkých dveří. Dante použije klíč a úroveň končí.

MISSION 4

Jděte ulicí směrem k sobě a vejděte do prvních dveří vpravo (jsou osvětleny lucernou). Za nimi totiž najdete první skrytou místnost. Potom pokračujte ulicí dál, až dojdete na křižovatku. Zatočte doleva a dostanete se na silnici sevřenou z obou stran skalami. Držte se její levé strany a snažte se vyskočit na skalní stěnu

nad vámi. Zhruba v polovině cesty k vysoké zdi je totiž vlevo plošinka, na které najdete celý Blue Orb. Až dojdete k vysoké zdi, tak rozsekejte dřevěné trosky, které vám blokují cestu (při tom vás ale budou otravovat Msiry, které bude lepší preventivně rozsekat). I za zdí se držte levé strany silnice a hledejte osvětlenou plošinku, na které je malý Red Orb. Nad ní je několik dalších plošinek, po kterých můžete vyskákat pro první úlomek Blue Orb. Po jeho získání přeběhněte silnici a na její druhé straně seskočte na nábřeží, na kterém najdete generátor Red Orbů. Po jeho vyčerpání prozkoumejte dveře vpravo a najdete druhou skrytou místnost. V té získáte po jejím úspěšném absolvování druhý úlomek Blue Orb.

Nyní doběhněte až na druhý konec nábřeží, kde můžete vejít do vysokých dveří. Uvnitř musíte pozabíjet všechny Agonofise, abyste si odblokovali dveře v prvním patře. Těmi projdete do malé místnosti, ve které už na vás čeká Quick Heart. U sochy času si můžete nakoupit nějaká ta vylepšení, která se vám v následujícím souboji s bossem budou určitě hodit. Vyběhněte zpět na nábřeží a udeřte do zářící koule kousek od vás. Uvidíte, jak se na nábřeží vysune mříž blokující cestu na krátký můstek. Změňte se na ďábla a díky rychlosti získané z Quick Heart byste měli na můstek včas proběhnout. Vběhněte do posledních dveří úrovně a seznamte se s Jokatgulm. Zaútočte na jedno z jejích chapadel a po jeho zničení můžete vyskočit na její tělo. Přepněte se na ďábla a začněte útočit na její hlavu, která je její jedinou slabinou. Tento postup opakujte, dokud ji neporazíte. Po jejím

zabití vběhněte do garáže s motorkou a před ukončením úrovně získáte brokovnici, která je Dantovou druhou pomocnou zbraní.

MISSION 5

Tato úroveň začíná v tunelu, ve kterém budete po pár metrech napadeni dvěma vlky. Ti se velmi špatně zasahují mečem, takže vám doporučujeme použít brokovnici nebo pistole. Až opustíte tunel, tak vás čeká koordinovaný útok vedený po zemi i ze vzduchu. Až všechny pobijete, tak vyskočte na ochoz napravo od tunelu a vejděte do dveří, za kterými se ukrývá první tajná místnost. Po jejím dokončení získáte jako odměnu první úlomek Blue Orb. Vraťte se na ulici a proběhněte dalším tunelem do vedlejší ulice. Zde vás čeká Orangguerra, takže se nudit nebudete. Až zabijete ji i všechny její pomocníky, tak vyskočte na ochoz vlevo a vstupte do posledních dveří před cisternou blokující ulici. Zde samozřejmě najdete druhou tajnou místnost. Potom na ulici přeskočte cisternu a za další křižovatkou budete napadeni třemi tanky. Ty jsou překvapivě velmi jednoduchými soupeři. Postavte se přímo vedle nich a žádná z jejich zbraní vám nemůže ublížit. Po zničení všech tří tanků prozkoumejte dveře naproti ulici s cisternou. Potom

vyběhněte po nadjezdu, na kterém stál jeden z tanků, a najdete úlomek Blue Orb. Seskočte dolů a běžte k troskám, které blokují ulici vedle hořící cisterny. Přeskočte je a za stěnou z pletiva najdete Offence Heart.

Nyní vás čeká velmi dlouhý souboj s bossem, kterým je opravdu nepříjemný vrtulník. První fáze souboje se odehraje na ulici, kde se budete moci pohybovat jen na velmi malém prostoru. Jako pomocnou zbraň si vyberte brokovnici, protože je na vrtulník nejúčinnější. Kdykoliv můžete, proměňte se v ďábla. V této podobě máte k dispozici velmi silný kulomet, který dokáže vrtulník opravdu velmi rychle poškodit. Po jeho odletu vejděte do budovy hned vedle vás. Tou budete muset vyskákat až zhruba do poloviny, kde vás opět napadne vrtulník. Díky zídkám se ale můžete velmi snadno krýt před jeho střelbou. Další fáze proběhne na střeše, kde se odehraje to samé. Jediným rozdílem je velký otevřený prostor, který zvýší nebezpečnost řízených raket. Po odletu vrtulníku se dostanete na terasu, ze které musíte vyskočit na další střechu. V krátké animaci vám hra ukáže, kam máte pokračovat. Až vyskáčete na první mrakodrap, tak běžte směrem k sobě a na výtahu pro údržbu seber-

te Blue Orb. Potom seskočte na další nízkou střechu, kde najdete v malé místnosti veledůležitý Gold Orb. Pokračujte na další mrakodrap, kde proběhne poslední fáze souboje. Nezapomeňte se pravidelně měnit na ďábla a věže v rozích střechy používejte jako kryt před řízenými raketami. Zničením vrtulníku úroveň končí.

MISSION 6

Vaším jediným úkolem v této úrovni bude porazit bosse jménem Nefasturris. Je to sice obrovský protivník, ale porazit ho není příliš těžké.
V první fázi bude používat pouze modrý paprsek, který se dá velmi snadno přeskočit. Ve druhé fázi budou docela otravní jeho létající pomocníci. Sice vás nebudou příliš zraňovat, ale rozhodně souboj prodlouží. Nepřibližujte se k rukám svého protivníka, protože byste mohli přijít o značnou část zdraví. Po ustřelení jeho hlavy vás čeká poslední fáze souboje. Hlava má několik útoků, kterým se budete muset naučit vyhýbat. Základním je plivání modrých paprsků, před kterými můžete uniknout jediným způsobem. Musíte se dostat svému protivníkovi do boku. Dalšími útoky jsou paprsky pohybující se kousek nad zemí. Ty musíte samozřejmě přeskakovat. Snažte se tedy držet svému protivníkovi neustále za zády a při troše štěstí ho udoláte.

MISSION 7

Děj hry se přesouvá na vrtnou plošinu. Pobijte všechny protivníky v první úrovni a potom vyskákejte až k potrubí, na kterém vidíte několik velkých Red Orb. Po tomto potrubí se sklouznete ven z této vstupní haly. Na otevřeném prostranství budete bojovat s létajícími protivníky. Seskočte k zařízení vlevo, protože za ním najdete Gold Orb. Pak vyskočte zpět a běžte po schodech směrem k sobě. Touto cestou se dostanete až ke dveřím vedoucím do široké kruhové šachty. Nejprve zaútočte na zářící kouli a zrušte tak štít obklopující Flame Heart. Potom se probijte po točitém schodišti až úplně dolů a malým průchodem projděte do vnitřní části šachty. Pomocí Aerial Heart můžete snadno vyletět pro Flame Heart, které je umístěno až na nejvyšší plošince. Seskočte zpět dolů a dveřmi vlevo opusťte šachtu. Jste v místnosti, kterou protéká láva. Budete muset seskočit na malou plošinku přímo uprostřed lávové řeky, takže se radši přepněte na ďábla (díky Flame Heart vám nemůže láva ublížit). Dveřmi na plošince projdete do malé místnosti, ve které získáte nový meč pojmenovaný Vendetta.

Z plošinky uprostřed lávové řeky přeskočte na druhou stranu místnosti a běžte po nejnižším ochozu úplně doprava. Zde prozkoumejte zeď a objevíte první tajnou místnost úrovně. Vyběhněte po schodech a dostanete se k výtahu, na kterém budete napadeni spoustou ohnivých netopýrů (použijte na ně pistole). Výtahem sjedete až k vlaku, uvnitř kterého vás čeká opravdu velmi intenzivní boj. Po dojezdu do cílové stanice vyběhněte z vlaku druhými dveřmi a vyskočte na další výtah. Tím vyjdete do malé

místnosti s červeně osvětlenými dveřmi. Ještě před ukončením úrovně ale jděte ke dveřím vlevo, protože za nimi je ukryta tajná úroveň. Za její dokončení získáte úlomek Blue Orb. Vběhněte do dveří s červeným světlem a další úroveň je za vámi.

MISSION 8

A je zde další úroveň, ve které si zabojujete s jediným protivníkem. Tentokrát to bude Furiataurus, který by vám určitě neměl dělat problémy. Váš úspěch totiž závisí jen na vaší schopnosti uskakovat před jeho útoky. Držte se tedy dál od něj a útočte na něj svou brokovnicí. Jakmile uvidíte, že se chystá zaútočit, tak se připravte na úskok. Pokud se rozeběhne směrem k vám, tak musíte uskočit do strany. Když zahájí jeden ze svých ohnivých útoků, musíte uskočit směrem od něj, protože jedině tak se dostanete do bezpečí. Tentokrát vás nečekají žádné další fáze souboje, takže stačí vybrousit základní techniku úskoků k dokonalosti a máte vyhráno.

MISSION 9

Zde budete muset proběhnout v opačném směru téměř stejnou cestu jako v sedmé úrovni. Tentokrát vás ale bude tlačit čas, protože na dokončení úrovně máte pouze 12 minut. Vběhněte do dveří vlevo a pokračujte do tunelu, který jste minule projeli vlakem. Běžte do pravého tunelu a před bezpečnostní přepážkou vběhněte do malých dveří vpravo. Dostanete se do místnosti, kde jste našli Vendettu. Z místnosti s lávou se dostanete do kruhové šachty, kterou můžete velmi rychle proletět pomocí Aerial Heart. Pokud ale vyběhnete po schodech, tak byste to měli stále stíhat s bezpečnou rezervou. Před vámi je ale nejnepříjemnější část úrovně.

Dostáváte se ven a musíte najít tři podstavce s koulemi, které zásahem meče rozzáříte. Seskočte z ochozu, protože první podstavec je přímo pod vámi. Vyběhněte po schodech a lehce vpravo vidíte druhý podstavec. Nad dalším schodištěm je poslední podstavec, po jehož zásahu uvidíte krátkou animaci s dveřmi. Vběhněte do nich a dostanete se do místnosti, kterou jste při minulé návštěvě opustili jízdou na potrubí. Tuto jízdu si zopakujte, protože na potrubí se objevil úlomek Blue Orb. Vraťte se stejnou cestou a tentokrát opusťte místnost dveřmi vedle začátku potrubí. Po odvážném seskoku se dostanete na přistávací plochu, na které stojí dopravní letadlo. Vběhněte dovnitř a rozbijte bednu vpravo. Z ní totiž získáte raketomet, který je Dantovou druhou pomocnou zbraní. Vyběhněte ven z letadla a běžte k jeho přídi, která poškodila obrovský větrák. Vejděte do otvoru napravo od přídě a můžete si konečně oddechnout.

MISSION 10

Běžte mezi trosky a zahněte doprava za roh. Zde najdete skrytou chodbu, ve které je kromě několika Red Orb také úlomek Blue Orb. Potom běžte mezi dva sloupy s hořícími lebkami a prozkoumejte ten pravý. V něm je totiž ukryt vchod do tajné místnosti. Po jejím úspěšném dokončení prohledejte okolní trosky a najdete dvě koule, které můžete úderem meče rozzářit. Bohužel dokáží zářit jen na velmi krátkou dobu a vy musíte rozzářit obě najednou. Naštěstí máte Quick Heart, takže to jako ďábel snadno stihnete. Až si pomocí koulí otevřete bránu, tak několikrát udeřte do zářící koule a otevřete si tak poklop uprostřed trosek. Než k němu ale doběhnete, vtáhne vás do boje další boss. Je to obří můra, která do země pod sebou naklade několik vajíček. Snažte se vyhýbat otravným larvám a útočte hlavně na můru. Naštěstí nevydrží moc dlouho, takže se po chvilce budete moci začít věnovat larvám. Ty je snadné přeskakovat a ničit pomocí brokovnice. Po zničení poslední larvy vstupte do zářícího kruhu a po návratu mezi trosky můžete ukončit úroveň seskokem do otevřeného otvoru přímo uprostřed trosek.

MISSION 11

Seběhněte po kamenném můstku k nejbližším dveřím, za kterými najdete tajnou místnost. Za její dokončení získáte úlomek Blue Orb. Pokračujte dál a dostanete se do velké kruhové haly, která má uprostřed zářící kouli. Zaútočte na ni a po zbarvení všech krychlí se stěny místnosti pootočí. Tím si uvolníte východ a můžete pokračovat dál. Dostanete se do svažující se chodby, ve které se za vámi vždy objeví velká barevná koule. Ta vás po dotyku pošle do malé arény, ve které musíte porazit dva golemy. Zásoba koulí je samozřejmě nekonečná, takže budete muset použít Quick Heart a jako ďábel kouli prostě utečete. Z chodby seskočíte do malé místnosti, ve které na vás bude neustále padat strop pobitý ostny. Musíte tedy co

nejrychleji rozbít dveře, kterými potom místnost opustíte.

Nově přístupnou chodbou doběhnete do velké haly plné barevných plošinek. Přímo naproti vchodu je široká světlá římsa, na které můžete dveřmi vejít do druhé tajné místnosti v úrovni. Až ji úspěšně absolvujete, tak vyleťte pomocí Aerial Heart na římsu se zářící koulí a obarvěte všechny krychle. Pak seskočte dolů a velký sloup vás vyveze až k nejvyšší plošince. Pokud máte zájem, tak se rozhlédněte kolem a v jednom z rohů uvidíte začátek krátké chodby. Na jejím konci najdete dvojici samopalů, které jsou čtvrtou Dantovou zbraní pro boj na dálku. Vraťte se na nejvyšší plošinku a chodbou proběhněte do místnosti se silovým polem. Seskočte do temné šachty, na jejímž dně už vás čeká další boss. Jmenuje se Bolverk a můžete ho porazit levou zadní. Použijte na něj Vendettu a nepřestávejte do něj sekat. Až ho zničíte, tak běžte ke kruhovým dveřím a ukončete úroveň.

MISSION 12

Hned na začátku úrovně prozkoumejte dveře za sebou a objevíte první tajnou místnost. Po jejím dokončení získáte úlomek Blue Orb. Pak proběhněte krátkou chodbou do místnosti kulovitého tvaru, ve které se utkáte s bossem ve tvaru koule. Jmenuje se Protector a jeho slabinou jsou malé zářící objekty, které kolem něj krouží. Jeho útokům se bohužel asi nevyhnete, protože blesky srší všude kolem něj. Vůbec si jich tedy nevšímejte a pokuste se pomocí dvojitého skoku a svého meče útočit na zářící objekty. Jakmile zničíte poslední, Protector prohrál. Po ukončení souboje seskočte šachtou uprostřed místnosti do chodby s několika vázami. Za poslední vázou vlevo prozkoumejte výklenek, ve kterém najdete vchod do druhé tajné místnosti. Potom vejděte do dveří na konci chodby a čeká vás závěrečný boss úrovně. Je to dvouhlavý obr jménem Plutinian, který je velmi neohrabaný. Použijte na něj raketomet a nepřestávejte střílet. Držte se mimo dosah jeho ocelových koulí a vyhýbejte se bílým paprskům, které pravidelně pročišťují halu. Občas si Plutinian povolá pomocníky, kteří vás jen lehce zdrží. Rozhodně ale nemá na to, aby zabránil své neodvratné porážce.

MISSION 13

Tak toto je asi nejkratší úroveň celé hry. Po dlouhé době je opět vaším jediným úkolem porazit bosse, kterým je tentokrát Arius. Vezměte si do ruky Vendettu a pusťte se do něj. Pokud ho budete stále zasahovat spodním úderem, tak se prakticky na nic nezmůže. Jeho pomocníci jsou stejně neschopní jako on, takže úroveň můžete klidně zvládnout za necelou minutu, aniž byste museli mít strach o výsledek.

MISSION 14

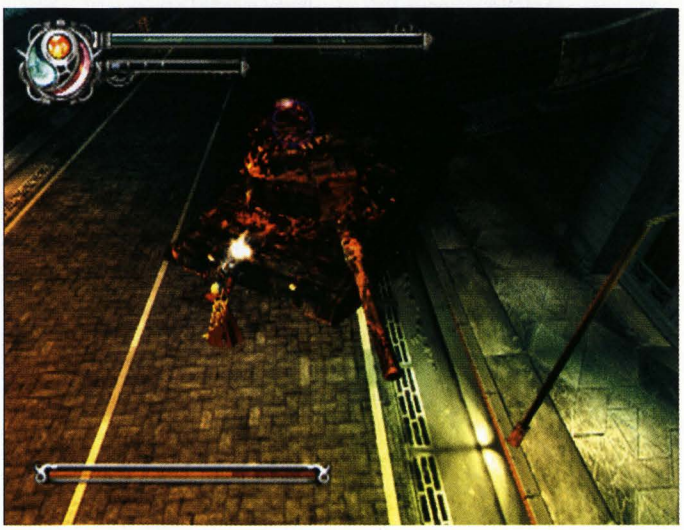
Zde před vámi stojí podstatně složitější úkol. Budete totiž muset najít čtyři zářící koule, které potřebujete aktivovat. Než se ale pustíte do jejich hledání, tak běžte ke dveřím na levé straně ulice a vejděte do jediné tajné místnosti úrovně. Jako odměnu získáte obvyklý úlomek Blue Orb. Potom pokračujte ulicí a po chvilce narazíte na létajícího démona, který má hlavu kozla. Zabijte ho a potom jděte do postranní uličky, ve které můžete vyskákat nebo vyletět na střechu domu napravo od vás. Pokračujte po střechách směrem k hlavní třídě a nad sebou uvidíte první zářící kouli. Bohužel na ni budete muset útočit ve skoku, takže vám její aktivování asi chvilku zabere.

Přeskočte dům blokující cestu a dostanete se do prostředí, které vám určitě připomene první úrovně hry. Až se před vámi objeví ulička s řadou Red Orb, tak se rozhlédněte kolem sebe a vlevo uvidíte okno, kterým můžete proskočit do malého uzavřeného prostoru. Zde si zabojujete s větším množstvím protivníků, které budete muset rozsekat. Díky tomu zmizí silové pole, za kterým je uloženo Healing Heart. Poblíž najdete nový meč pojmenovaný Merciless. A aby toho nebylo málo, tak tu najdete také druhou zářící kouli, kterou tentokrát aktivujete velmi jednoduše. Vraťte se na ulici a pokračujte v původním směru. Dostanete se na další starou známou ulici, na jejímž bližším konci vidíte třetí zářící kouli. Aktivujte ji a pokud máte chuť, tak si můžete zabojovat s okolo pobíhajícími protivníky.

Dál pokračujte na druhý konec této ulice. Držte se její levé strany, protože musíte najít úzkou boční uličku. Zaběhněte do ní a zabojujte si s davem dotěrných kouzelníků. Je jich docela dost, takže vám to asi chvilku zabere. Až budou všichni mrtví, tak vyleťte na malou plošinku, na které najdete úlomek Blue Orb. Potom vás čeká skákání kolem vysoko umístěné poslední zářící koule. Až ji úspěšně aktivujete, tak vběhněte do vysokých dveří nalevo od vás. Ve velké hale zaútočte na prostřední oko, čímž přivoláte pavoučího bosse jménem Phantom. Jeho jedinou slabinou je jeho hlava, kterou si bohužel dokáže velmi efektivně krýt. Nejprve si na něj samozřejmě vyčerpejte svůj útok jako ďábel. Tím si ho načnete a pak už můžete pracovat na jeho dodělání. Pokud jste příznivci boje na dálku, tak na něj zkuste raketomet. Dávejte si při tom ale pozor na jeho smrtící skoky. Rychlejší technikou je ale boj na bezprostřední vzdálenost. Stoupněte si k jeho hlavě a zkuste neustále opakovat spodní úder. On vám sice také ubere spoustu zdraví, ale vy byste ho měli dostat dřív (pokud máte dostatečně vylepšený meč). Jeho smrtí úroveň samozřejmě končí.

MISSION 15

Tato mise se celá odehrává v hale, ve které probíhal závěrečný boj předchozí úrovně. Opět udeřte do oka uprostřed haly a v levém horním rohu obrazovky začne běžet odpočet. Do konce zobrazeného



časového limitu budete muset porazit všechny protivníky, kteří se v hale objeví. A připravte se na to, že jich nebude málo. Rozhodně byste neměli mít strach o svůj život. V této úrovni jde totiž čistě o to, jak rychle dokážete likvidovat své protivníky. Pokuste se používat co nejúčinnější údery svou nejvíce vylepšenou zbraní. Jen tak máte šanci na úspěch. Pokud se vám úkol nepovede, tak dostanete další šanci. Druhý pokus je na obtížnost Normal o něco jednodušší, takže byste to nakonec měli zvládnout. Když úkol úspěšně splníte, tak zmizí silové pole obklopující paprsek uprostřed haly a vy do něj můžete skočit.

MISSION 16

Před vámi je poslední klasická úroveň hry. Je ale trošku zmatená, takže asi budete muset poprvé využít mapu, kterou zde jistě velmi oceníte. Pokuste se vyjít z haly a budete napadeni skupinou protivníků. Budete muset všechny povraždit, abyste si uvolnili dveře zakryté silovým polem. Pak se probijte dlouhou chodbou až k výtahu, který bude plný k prasknutí. Cestou se k vám totiž přidá spousta protivníků, kteří vás rozhodně šetřit nebudou. Až vyjedete do požadovaného patra, tak se budete muset probít dalšími chodbami až do velkého sálu s ochozem v prvním patře. Proti vám se zde budou valit nekonečné vlny velkých koulí, které vás při sebemenším dotyku pošlou do malé arény se dvěma golemy. Vy mezi nimi budete muset prokličkovat na druhou stranu, kde vyskočíte na ochoz a seberete první Sacrilege. Pak seskočte dolů a dveřmi přímo pod vámi projděte do předposlední tajné místnosti ve hře. Po jejím absolvování vyskočte zpět na ochoz a na druhém konci haly najdete celý Blue Orb.

Běžte zpět směrem k výtahu a Dante na dveře se zvířecí tváří automaticky použije Sacrilege. Za dveřmi zjistíte, že se chodby trochu změnily. Podívejte se na mapu úrovně a uvidíte novou přístupnou místnost. Najděte ji a uvnitř vás čeká nepříjemný souboj s Bolverkem a jeho dvěma vlky. Až je porazíte, tak se uprostřed místnosti objeví druhá Sacrilege. Seberte ji a opět se vraťte do středu úrovně. Stejně jako před chvilkou se podívejte na mapu a pokračujte do nové místnosti. Tentokrát budou vašimi protivníky létající démoni s hlavou kozla. Jsou to velmi nepříjemní soupeři, takže získání třetí Sacrilege nebude žádná legrace. Stejný postup budete muset opakovat ještě jednou. Tentokrát ale bude vaší odměnou Frost Heart, jehož získání je hlavním cílem této úrovně.

Vraťte se zpět do místnosti, kde jste bojovali s démony s hlavou kozla. V té jsou totiž dveře, kterými se dostanete do dalšího výtahu. Naskočte do něj a opět absolvujte jízdu s početnou společností. V posledním patře úrovně vás ale nečeká nic pěkného. Vašim závěrečným protivníkem totiž bude Trismagia, což je opravdu proklatě nepříjemný bojovník. Tato hlava se dokáže rozdělit na tři a velmi často je rezistentní vůči vašim útokům. Jako základní zbraň vám doporučujeme raketomet, který je rozhodně nejúčinnější. Bohužel je také dost neohrabaný, takž budete muset vést palbu velmi rozvážně. Tentokrát si totiž budete muset svůj život setsakramentsky hlídat. Naučte se vyhýbat všem protivníkovým útokům a když proti vám stojí jediná hlava, tak na ni zkuste zaútočit v podobě ďábla. Po úspěšném absolvování souboje ještě nevstupujte do teleportačního paprsku. Nejprve prohledejte židli, ve které najdete poslední skrytou úroveň.

MISSION 17

Vaším hlavním protivníkem v předposlední úrovni hry bude opět Arius. Stejně jako minule to ale bude velmi snadný souboj. Jedinou komplikací bude větší počet pomocníků, kteří vám často zabrání v přímém útoku. Zkuste si jich ale nevšímat a věnujte se hlavně Ariovi. Výjimkou jsou situace, kdy se dostanete do těsného obklíčení a útoky Ariových pomocníků vám nedovolí v klidu bojovat. V takovém případě si musíte kolem sebe udělat pořádek. Pokud se nenecháte zbytečně rozptylovat, můžete mít tuto úroveň za sebou během dvou minut.

MISSION 18

Ve světě démonů budete muset porazit dva protivníky. Tím prvním bude Argosax the Chaos, který je vlastně křížencem několika bossů, se kterými jste se v průběhu hry setkali. Jsou to Orangguerra, Furiataurus, Phantom, Nefasturris a Jokatgulm. Postupně budete muset porazit všechny, takže si moc vybírat nemůžete. Zkrátka si zvolte začátek a postupně své protivníky likvidujte. Ideální zbraní je samozřejmě raketomet, jehož kadence se dá docela slušně synchronizovat s útoky vašich protivníků. Jednoduše po každém výstřelu uskočte a tento postup opakujte, dokud protivník před vámi nezmizí. Pak se posuňte k dalšímu a můžete pokračovat. Průběžně samozřejmě nezapomeňte využívat útoky v podobě ďábla (pokud vám jeden z protivníků dělá výrazné problémy, tak je vždy používejte na něj).

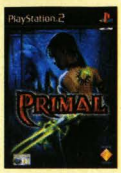
Až bude Argosax zničen, povstane před vámi poslední protivník hry. Jmenuje se The Despair Embodied a bude vyžadovat radikální změnu stylu boje. Jeho obratnost vám totiž znemožní použití raketometu, který vám jistě nejednou zachránil kůži. Pokud jste si ale nechali nějaké hvězdy dobíjející váš ukazatel síly ďábla, tak je využijte. V podobě ďábla totiž můžete na svého protivníka použít velmi účinný kulomet, který ze závěrečného souboje hry udělá jednoznačnou záležitost. Gratulujeme vám k výdrži, která vás dovedla až do této fáze hry.

Jakub Holý

Primal

Jen a Scree by v bizarním světě *Primalu* byli úplně ztracení - s vaší a naší pomocí to ale určitě zvládnou.

INFO



■ **VYDAVATEL:** SCEE ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** St. Cambridge ■ **RECENZE:** PSM2 14 - 85/100

Skvělá akční adventure s mírně hororovým nádechem.

NEXUS

V tuto chvíli toho moc neumíte, takže jediné, co můžete a musíte udělat, je následovat oživlý chrlič.

SVĚT SOLUM

Valley

Utíkejte rovně a držte se po pravé straně okraje mapy. Dorazíte až k bráně, kde vám dají najevo, že tudy cesta nevede. Vraťte se o kus nazpět a pokračujte dál v cestě z kopce. U dolu se odehraje krátká sekvence, po níž budete muset se Screem proběhnout dolem. Až z něj vyjdete, utíkejte stále rovně, dokud nedorazíte do jeskyně, u jejíhož vchodu je převrácený vůz. Doběhněte k ohništi, stiskněte ⊗ a Scree vezme pochodeň. Tou pak zapalte nádobu v dole poblíž dvojice Malkaiů. Nyní je cesta pro Jen bezpečná.

Proběhněte dolem a na nejbližší odbočce zahněte vpravo. Utíkejte stále rovně až ke kamenné stěně. Scree vám ukáže jednu ze svých schopností, lezení po povrchu z kamene. Vyskočte na schodiště a otevřete Jen dveře. Společně pak můžete otevřít bránu do Ferai Villa.

Jenom vstupte do předsálí a začne se odvíjet další animace. Poprvé se setkáte s Lordem Hernem. Jen od něj dostane nůž na svoji obranu. Přepněte se na Screeho a prozkoumejte zářící věc - lodestone - u tunelu do podzemí. Vlezte do tunelu v domě a tajnou chodbou doběhněte k mostu, přes který se dostanete na druhý břeh. Sledujte řeku, proběhněte mlýnem a povalte strom rostoucí za ním. Přepněte se na Jen a vydejte se za Screem. V tuto chvíli vás čeká váš první souboj a seznámení s bojovým systémem hry. Po stromě přeběhněte na břeh, kde na vás bude čekat Scree a společně proběhněte mlýnem. Po krátkém filmečku vyběhněte první část schodiště a zaměřte se na dům napravo. Oběhněte jej, s Jen se protáhněte prasklinou ve zdi a otevřete dveře Screeovi.

Seběhněte dolů do dolu. Promluvte si s démony a další cestou doběhněte k vodopádu. Vyběhněte na kopec nad jezírkem a utíkejte až do místnosti s mlýnským kolem. Se Screem popadněte kolo a vyběhněte s ním kopeček k vodopádu. Před odchodem dírou ve stěně si seberte z držáku na kopci pochodeň. Proběhněte chodbami až do rozvalin. Po vyjití ven se podívejte do jeskyně před vámi, je zde warp, kterým se sem později budete moci vrátit. Pokračujte dál do Jaredova domu. Jděte k otvoru ve stěně napravo od krbu. Po krátkém rozhovoru dírou odejděte. Společnými silami zvedněte bránu a vstupte do dalšího dolu. Na jednu chvíli se cesty obou rozdělí, když Jen bude muset přelézt po úzké cestičce a.Scree po spadlém mostě. Až vyjdete z dolu, utíkejte stále rovně (most zatím nechejte na pokoji) a doběhněte až k bráně. Po schodišti vyjděte na ochoz, zlikvidujte stráže a pákou bránu otevřete. Vraťte se k mostu a přeběhněte po něm.

City

Koukněte se na hezkou vraždu šamana a pak se cestou vedoucí nalevo dopravte až do obytných čtvrtí. Seběhněte dolů po schodech a jděte stále cestou vlevo až ke schodišti vedoucímu ke zlomenému sloupu. Vejděte do domu napravo od uličky a skrze něj se dostaňte do rozvaliny přes ulici. Přeběhněte do dalšího baráku a z něj na volné prostranství. Odtud už vede přímá cesta do chrámu. Scree vám řekne o jeho schopnosti přenést mysl do jiné kamenné sochy, ale bude k tomu potřebovat pět lodestonů. Minimálně jeden byste už měli mít, dalších pět najdete poblíž ležet nebo ukryté v sudech. Po nasbírání pěti kamenů se přeneste do sochy, otočte její hlavu a zaměřte světlo na symbol na dveřích. Vstupte do chrámu. Nyní se Jen konečně dozví o svém původu i o tom, co znamená tetování na jejích zádech.

Po filmečku si zaktivujte portál v podzemí, zbavte se příšerek čekajících před chrámem a vydejte se k zavřené bráně za palácem. S novými schopnostmi se budete moci dostat na druhou stranu brány a otevřít ji Screeovi.

Hunt Lands

Zde není kam zabloudit, takže jen sledujte cestu a dorazíte až do tábora lovců. Promluvte si s šamanem a pokud chcete, tak i s lovci. Pak se vydejte bránou po stezce až do Burial Grounds. Nezapomeňte po cestě hledat lodestony. Vyběhněte po schodech k bráně a sejměte hlídače. Pochodní zapalte podstavec a pak přeneste Screeovu mysl do sochy. Natočte pohled sochy na dveře tak, aby Jen řekla, že zde něco chybí. Uvolněte sochu a vydejte se zpět za šamanem, který vám dá drahokam potřebný k otevření dveří. Až ho budete mít, dejte ho, kam patří, a znovu se přeneste do sochy. Podívejte se na drahokam.

Vítejte v Necropolis. Seběhněte po schodech až do hlavní haly, vyčistěte ji od nepřátel a otevřete mříž nalevo. Proběhněte koridorem až do cely, kde naleznete spoutaného Jareda. Po rozhovoru s Jaredem se vydejte zase zpět do Burial Grounds. Rift Gate vás přenese do chrámu.

City

Vzpomínáte si na animaci, v níž dva démoni utekli před Jen tak, že vyskočili do díry ve stěně domu? Přeměňte se v démona a vyskočte tamtéž. Proběhněte domem a otevřete Screeovi dveře. Spodními dveřmi se dostanete do postranní uličky a z ní

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

SPOLEČNÉ
Levý analog » Ovládání postavy
Pravý analog » Ovládání kamery
Start » Pauza
Select » Přepínání mezi postavami

SCREE
Křížek » Akce
Trojúhelník » Zrušení
Kolečko » Zkamenění

JENNIFER
Křížek » Akce
Trojúhelník » Zrušení
Kolečko » Speciální funkce v závislosti na současné formě
Čtvereček » Zrušení bojového módu
L1/R1 » Údery (při boji)
L2 » Ústup s výpadem (při boji)
R2 » Kryt (při boji)
Šipky » Přepínání mezi podobami/sání energie

do dalšího domu, ze kterého vede cesta až na náměstí. Proběhněte náměstím na východní konec a vlezte dírou ve stěně do velkého domu. Tady zamiřte do podzemí. Poté, co Scree ukáže talisman od Jareda, vás stráž vpustí do podzemních chodeb. Ty vás dovedou až do kanalizací. V centrální místnosti vylezte po žebříku a po římse se přesoukejte na protější stranu místnosti. Se Screem jednoduše vylezte po stěně. Další žebřík končí ve vězení. Jděte k celám a vejděte do poslední cely po pravé straně. Vylezte do druhého podlaží a dejte se z cely směrem doprava. Teď se vydejte chodbou se schodištěm do kolosea.

Boss: Belahzur

První souboj s bossem bude spíše Abdizurovou záležitostí. Se Screem rychle nasbírejte pět kamenů a přeneste se do sochy hrdiny Abdizura. Stejným bojovým systémem jako u Jen s ním pak porazte přerostlé monstrum.

Poté, co Belahzur uteče, se zase přeneste do sochy a jděte s ní otevřít bránu z kolosea. Až se dostanete do obytné čtvrti, jděte vlevo a dostanete se tak do kasáren. Probojujte se na most a s Jen se protáhněte prasklinou ve stěně místnosti u schodů. Odhoďte kládu blokující dveře a otevřete kamarádovi. Pákou otevřete bránu na druhém konci mostu.

Fortress

Utíkejte po cestě až k rozbořenému mostu u skály. S Jen se protáhněte po úzké římse a se Screem přelezte po pásu kamenných cihel. Další překážkou v cestě bude brána bránící ve vchodu do jeskyně. Tu ve dvojici snadno zvládnete a pak budete moci sestoupit do obytné sekce.
V místnosti napravo bude další warp. Na konci chodby jděte vpravo a seběhněte do kuchyně. Po rozhovoru s démonem-ženou odejděte druhým východem. Zde na vás bude čekat pár démonů. Zbavte se jich a otevřete bránu napravo. Vyběhněte z jeskyně, vydrápejte se po kamenech a doběhněte až k Summoning Stone. Po krátkém vysvětlení jeho funkce budete moci jít dál. Po levé ruce budete mít polorozbořenou věž. Teď se přepněte na lezavku. Po stěně vyšplhejte do věže, seberte si pochodeň a seběhněte po schodech až do sklepení. Po pravé straně uvidíte v rohu kus podlahy z prken. Postupně sem postavte tři nedaleko stojící vázy. Poté, co se Scree i s podlahou propadne, popadněte provaz a vydejte se zpět za Jen.

Na vrcholu věže spusťte ⊗ provaz a s Jen po něm vylezte. Vraťte se do podzemí. Podle mapy projděte až do místnosti s krbem. Dlouhá chodba vedoucí ven z místnosti vás zavede do sálu se třemi dalšími východy. Nejdříve se vydejte velkou bránou napravo. Po schodech seběhnete do hodovní síně, odkud zdánlivě nevede žádná cesta, ale při odchodu vám zemětřesení otevře dveře do další komnaty (v review verzi je bug, který vám trochu znesnadní průchod dveřmi, ale ve verzi určené k prodeji už naštěstí není). V hale se sochou jsou znovu tři další východy. Schody nahoru směřují k bráně, kterou jste míjeli v první části sekce Fortress u rozpadlého mostu. Protější chodba vede ke kartě a dveřím spojujícím tuto část s kuchyní (v review neprůchozí). A konečně schodiště vedoucí do trůnního sálu, kam se teď vydejte. Z trůnu seberte univerzální klíč a z truhly lodestone. Při odchodu vás bude čekat překvapení.

Boss: horda Feariů

V podstatě nejde o žádného bosse, ale jen o skupinku přívrženců Deveny, které nejlépe zvládnete tak, že se postavíte mezi dva démony a toho za vámi budete postupně likvidovat L1.

Jděte zpátky směrem do podzemí, kterým jste předtím přišli a v chodbě vedoucí z velkého sálu se pozorně dívejte na stěnu po vaší pravé ruce. Až půjdete kolem dveří, odemkněte je. Nyní vás bude čekat trochu dlouhá, ale přímá cesta končící až na ochozu venkovní části paláce. Probijte se lučištníky až na druhou stranu cimbuří a v domku na konci seběhněte po schodech do místnosti s krbem. Nejprve jděte pravou cestou do místností Deveny. V poslední místnosti naleznete klíče od Nekropolisu. Vraťte se ke krbu a jděte druhou cestou po schodišti dolů a pak projděte dveřmi na konci chodby. Znovu se dostanete do velké haly, kterou jste předtím několikrát prošli. Zvedněte malou bránu a schodištěm vyběhněte na nádvoří.

Utíkejte rovně až k warpu. Odsud se vydejte do Hunt Lands.

Hunt Lands

Warp vás vyhodí u brány do Necropolisu, kde jste předtím nechali Jareda. Ten vám teď bude v soubojích pomáhat. Sejměte novou várku démonů a jděte chodbou vedoucí k bývalému Jaredovu vězení. V první komnatě, kolem které půjdete, se zastavte a podívejte se ke stropu. Po pravé straně uvidíte otvor. Přepněte se na Screea a po stěně vylezte do otvoru. Proběhněte tunelem do chodby. Zorientujte se podle mapy a dojděte k zavřeným dveřím vedoucí do haly se schodištěm, které otevřete, a zaběhněte pro Jen a Jareda. S nimi pak jděte k zamčeným dveřím na konci dříve zavřené chodby. Jared dveře otevře a vy si budete moci naposledy uložit hru.

Po dlouhé filmové sekvenci vás bude čekat banda démonů, které budete muset porazit. Nesnažte se zaútočit na Devonu, je to zbytečné. Až se vám podaří vybít všechny nohsledy, objeví se Lord Herne a společně se životem svým a královniným ukončí i tento akt.

Nexus

Vyjděte ven před budovu a poprvé se setkáte s Arellou. Po rozhovoru s ní se znovu vydejte za Screem.

SVĚT AQUIS

Lagoon

Jennifer neumí plavat, takže do vody bude zatím moct jen Scree. S ním se vydejte do chrámu uprostřed laguny. Seskákejte ze skal až k základně budovy a po žebříku vylezte do jejích útrob. Nepřibližujte se moc blízko k víru, nebo vás vcucne. Jděte k lodestonu a po žebříku vylezte ke uzávěru o patro výše. Stiskněte u zařízení ⊗ a klepáním do analogové páčky směrem vpravo změňte směr víru. Seskočte dolů a nechejte se vynést do věže, odkud se po žebříku dostanete až k uvězněné královně. Ta vám dá novou formu přeměny pro Jen. Podle mapy se vraťte zpět na břeh.

Až budete moci ovládat Jennifer, plavte napravo k otvoru, nad kterým budou blikat světýlka, a proplavte jím do sousední laguny. Zde vystoupejte na úroveň hladiny a najdete Summoning Stone. Vytáhněte z něj Screeho a přepněte se na něj. Snad budete mít dost lodestonů k přenesení mysli do brány vypadající jako tlama velryby. Tu pak otáčením levého analogu ve směru hodinových ručiček otevřete a s Jen vplavte do kontrolní místnosti. Pohrajte si s ovládáním královniny cely a tím jí zachráníte život.

Po skončení rozhovoru s královnou ji následujte ke vchodu do zamořených vod. Proplavte tunelem do jeskyně a dejte se na jihozápad. Po levé ruce budete mít stavbu, kterou u dna obeplavte (pozor na sasanky). Nad hlavou budete mít kontrolní místnost, ve které si otevřete bránu do úpravny vody na jihozápadě. Plavte tam a vynořte se na hladinu. Po pravé ruce budete mít plošinku, na kterou vylezte. Rychle se přeměňte zpět do lidské formy, jinak vám bude ubíhat modrý ukazatel energie. Na druhé straně plošinky slezte dolů, přeměňte se zpět do rybí podoby a skočte do vody. Tady najděte uzávěr a točte s ním doleva až na doraz. Vraťte se do hlavní nádrže a plavte k další plošince, po které přejděte do další filtrační komory. Zde točte kolem pro změnu doprava. V hlavní nádrži otočte uzávěrem sloužícím jako hlavní vypínač a stroj se uvede do chodu. Plavte zpět k místnosti otevírající úpravnu vod a otevřete bránu zabudovanou ve skále za ní. Tou se dostanete do další jeskyně, ve které plavte nejdříve nahoru ke stropu a pak chodbou před vámi zpět do laguny.

Další úkol budete mít na východním břehu. Doplavte k pláži, vylezte na ni a přeběhněte do jeskyně. Ponořte se do vody, plavte k bráně od přehrazené čističky, otevřete ji a najděte ovládání vespod. Spusťte turbínu a vraťte se do laguny. Nyní vás bude čekat cesta zpět do první laguny, kde jste začínali. Tady nalezněte zavřenou bránu, kterou otevřete, a znovu zaktivujte čistící zařízení v jeskyni za ní. Pak se vydejte k úpravně vod, kterou jste spustili jako první.

Přepněte se na Screeho a cestou, kterou jste předtím s Jen plavali pryč z úpravny vod, se dostaňte až k tunelu se silným proudem, který Jennifer strhává zpět. Proběhněte tunelem na konec a kamenem zataraste proud vody. S Jen pak klidně můžete plavat dál až do zátoky.

Bay

Podívejte se na mapu a v západním okraji uvidíte stavbu s kruhovým půdorysem a chodbu z ní vedoucí. Plavte tam, vysuňte si bránu nahoru a okolo sasanek prokličkujte chodbou až k Summoning Stone. Vytáhněte z něj kameňáka, přepněte se a seskočte do propasti. Pak doběhněte k mříži na konci tunelu.

Tunnels

Po animaci odstraňte mříž a jděte se Screem doleva. Zase budete muset tlačit kámen. Tentokrát jsou tu dva otvory, ze kterých vyvěrá pramen. První vás nezajímá, odtlačte kámen až před ten druhý. S Jen plavte směrem ke Screeovi a nechejte se strhnout proudem. Až vás to vykopne v jeskyni, zahněte do tunelu napravo a plavte za kámošem. Doveďte ho až k zavřené bráně a tu pak s Jen otevřete. Po přiblížení se k turbíně bude následovat rozhovor s uvězněným inženýrem. Po rozhovoru obeplavte sloup a stiskněte tlačidlo v jeho horní části. Přepněte se na Screea a utíkejte s ním na rozcestí, kde jste vylomili mříž. Proud vody je zde tak silný, že sem Jen nepustí, proto musíte hrát zrovna za běhací šutr. Až dorazíte k turbíně, oběhněte ji, uzávěrem u stěny spusťte lávku do kontrolní místnosti a vyběhněte po ní nahoru. Seberte si kolík a párkrát otočte kolem, čímž nastartujete turbínu. Znovu s Jen vytáhněte Screea skrze Summoning Stone a pak se na něj přepněte. Zastrčte kolík do podstavce malé kopule po straně turbíny a přehoďte páku. Pak už jen stačí u sloupu stroj spustit.

Tentokrát se na křižovatku vydejte s Jen. Screea teď nebudete potřebovat. Otevřete si bránu a plavte tunelem, dokud se neodehraje anima-

ce, ve které se Jennifer zavalí cesta, kterou přišla. Další brána bude kus od vás. Ta vede do zátoky, v níž se vynořte a vylezte na souš. Po cestě doběhněte k rokli, oběhněte ji, přeměňte se na čolka a skočte šipku do propasti. Znovu se vynořte na hladinu a po souši doběhněte až k jezírku. Vytáhněte ze Summoning Stone Screeho a vylezte s ním po žebříku ve skále. S Jen absolvujte cestu šplháním, lezením po úzké římse a pak znovu šplháním až ke Screeovi. Pákou otevřete bránu a utíkejte do jeskyně se sochou Undine. Se Screem slezte dolů k soše, převtělte se do ní a otevřete její tlamu. Poté, co z ní vyteče voda a zvýší se hladina, může Jen skočit dolů. Vynořte se na hladinu a vylezte z vody. Přeběhněte do další zatopené části. Pod vodou nalezněte poslední turbínu. Otočte kolem a pak plavte podle mapy do další části.

Bay

Vracíme se zpět do sekce s pláží, ale pod vodou. Podívejte se na mapu a plavte k warpu. U něj si přičarujte Screeho a skočte společně do vody. Tam pak otevřete bránu a vplavte dovnitř.

Boss: Adaro

V první části souboje budete muset pomoci kamarádovi otočit všechny uzávěry. Pokud uslyšíte nepříjemný zvuk plivání, rychle plavte pryč. Většinou stačí udělat jedno kolečko podél stěny k tomu, abyste získali dostatek času k otočení kola. Až vám Scree řekne, že jsou kola všechna, můžete se pustit do hnusáka. Největší problém je dostat se k němu, ale jak jste jednou u něj, je bez šance.

Po souboji zbývá jen vylézt nad hladinu, ve věži si zavolat Screea a s ním pak vylézt na samý vrchol Purification Tower a vložit klíč na své místo.

Nexus

Znovu budete muset přetrpět rozhovor s Arellou a pak se courat za Screem do dalšího světa

SVĚT AETHA

Village

Se Screem vylezte na bránu, u které začínáte, přelezte na druhou stranu a tam pákou otevřete Jen cestu. Doveďte Screea k okraji plošinky a stiskněte ⊗. Podobně jako u velké Herneho sochy shodí dolů provaz, po kterém se Jennifer bude moc slanit. Po stěně doběhněte za Jen a utíkejte až do velké místnosti, kde společnými silami otevřete bránu. Pak utíkejte až do města. Otevřete dveře do domu nalevo a vstupte do něj. Proběhněte do spodní části města a schodištěm napravo pokračujte dál. Všimněte si studny, budete se sem vracet. Pak utíkejte po cestě do horní části města a tam najděte roztomilé popraviště ve středu náměstí. Po skončení animace se vydejte bránou na jih za vesničanem.

Trochu si budete hrát na honěnou, ale nakonec vás cesta dovede až do vinného sklípku. Zde prozkoumejte pípy dvojice sudů u stěny v zadní části místnosti. Tak jste našli schovku, ale co dál? Druhými dveřmi se vydejte na hřbitov. Zase se zde odehraje pár rozhovorů, ale po filmečku u vykopaného hrobu budete mít práci. Vyběhněte k domku na kopci, proběhněte ho a vyskočte s Jen (Ferai) na verandu. Tady shoďte Screeovi klec s kostrou upevněnou na kládě nad vchodem. Kostřičku pak odneste k vykopanému hrobečku a vydejte se zpět do vinného sklípku za stařešinou. Po rozhovoru sledujte vesničana ke studni, o které jsem se zmiňoval, a po dalším rozhovoru do ní se Screem vlezte. *POZOR! Pirátsky šířená betaverze obsahuje chybu, díky které se Scree nedostane do studny. Předem děkuji, že si své žaly nad tímto problémem nebudete vylévat na Hotline*. Ve studni naberte vodu do flašky a vraťte se na náměstí ke gilotině.

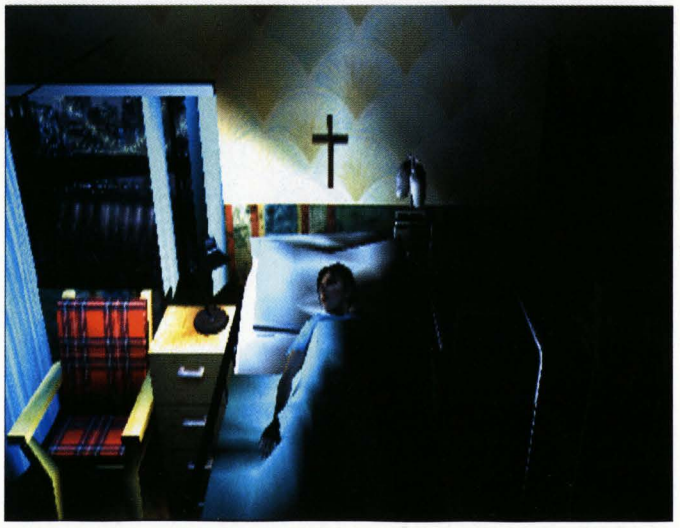
Boss: Valeera

Samotná vampýrka není těžkým protivníkem, ale potrápit by vás mohly okolo běhající příšery s tlamou Shar-Peje. Těch se zbavte nejdřív. Při samotné konfrontaci s Valeerou je nejlepší stát a čekat na její výpad. Ten pak counterujte. Pokud byste jen útočili, většinu úderů by vám vykryla, takhle alespoň máte větší šanci na zásah.

Po vyčištění náměstí se hra automaticky přenese na hřbitov a Jen dostane Wraith Aspect - podle mě je naprosto k ničemu, takže raději zůstaňte u klasické démonické podoby. V městečku už nic dělat nemusíte, takže z krchova se vydejte severní cestou k bráně.

Dungeon

Pokud zatáhnete za páku, brána se sice otevře, ale hned spadne dolů. Budete muset využít schopnosti zpomalení času, kterou má Wraith Aspect. Přepněte se na Jennifer a společně se Screem se chopte páky. Až za ní zatáhnete, rychle stiskněte ◎ a držte ho, dokud nebudete za bránou. Nezpomalujte čas zbytečně moc dlouho, ubírá to energii. Skrze vodu se dostaňte až k warpu a Summoning Stone (tady spíše kamnům), ze kterých vytáhněte Screeho. Jděte do další zatopené části, plavte do chodby napravo a skrze díru v mříži se dostaňte do jedné z cel po vaší pravé ruce. Otvorem v podlaze proplavte do spodního patra. Klesněte ke dnu a zamiřte na sever. Na konci chodby vystoupejte k hladině a otvorem v mříži zamiřte k souši. Vylezte z vody a utíkejte do sousední chodby. Protáhněte se okolo brány a utíkejte až k páce, kterou otevřete cestu kámošovi. V cele s klecemi vylezte se Screem na stěnu nalevo od vchodu a vyšplhejte se po ní do patra. Za pomoci pák ovládající klece přeneste Jen na druhý konec



místnosti, odkud už trefí ke vstupu do chodby. Ta končí ve velké místnosti s dvěma sloupy. V podstatě tu musíte udělat to samé, co u první zavřené brány, tj. přehodit páku a zpomalit čas, abyste stihli doběhnout na druhý konec místnosti a dostat se za bránu. Přímou cestou se pak dostanete až do mučírny.

Po rozhovoru s hlavami budete muset vykosit několik rytířek a po některé z nich vám zbyde klíč, kterým si otevřete cestu do sálu s teleportační bránou. Zde se k vám připojí jeden z vesničanů. Po zlikvidování vampírů se znovu porozhlédněte po válejícím se klíči a pokračujte dál do vězení. Po centrálním mostě přeběhněte na druhou stanu a jděte vlevo. Seběhněte po chodech dolů, povražděte rytíře a seberte si klíč. S ním pak v patře odemkněte dveře naproti schodišti. Doběhněte až k velké soše a s kameňákem se do ní převtělte. ⊗ ji rozhoupejte tak, aby spadla a vyvrátila dveře do dalšího sálu. Z toho už povede přímá cesta do paláce upírů.

Mansion

Po animaci se vydejte okolo sochy do zahrady a pak po ní přeběhněte na nedaleké schodiště. Po něm vyběhnete do kaple. Napravo od vás budou dveře vedoucí do knihovny. Každá knihovna má mít nějakou tajnou chodbu, i tato má. Vyběhněte do horní části, utíkejte k bustě na podstavci a strčte do ní. Seběhněte po schodech až dolů a za schodištěm vstupte do tajné chodby. Ta ústí do sálu s brněním a to vede do baletního sálu. Z toho se po skončení animace vydejte do sousední haly. Vyběhněte po schodech nahoru a vyjděte na balkon do zahrady. Teď jděte doprava, vylezte na stěnu a přelezte na malou plošinku s žebříkem. Vylezte po něm a žlabem doběhněte k oknu. Po vstupu do haly vyběhněte schodištěm až do Raumovy laboratoře a v ní prozkoumejte železnou pannu.

Společně s Jen nyní seběhněte dolů do haly, odkud doběhněte až do tanečního sálu. Zde už se snadno zorientujete a doběhnete na balkon do zahrady. Utíkejte na opačnou stranu než předtím se Screem a doběhněte do jídelny. Společně dole otevřete dveře a přejděte do salonku s piánem. Po schodech vyběhněte do ložnice a zde se podívejte do šatníku.

S převlečenou Jennifer se vraťte přes balkon zpět do vstupní haly a jděte ke dveřím do tanečního sálu. Po filmečku se objevíte v dlouhé chodbě, kterou se dostanete k piánu a pak až ke Screeovi. Bude následovat další animace, při které se oba dva společně přesunou do laboratoře a Jennifer si vezme zpět svoje chrániče. Probojujte se do vstupní haly a zabijte stráže. Po jedné z rytířek zůstane na zemi ležet klíč. Seberte ho, otevřete dveře na schodišti a vyběhněte na zahradu. Cestou napravo se dostanete až do knihovny, kde ve spodní části odemkněte dveře a vyběhněte po schodech na půdu do pokojíku malé Elizabeth. Po rozhovoru se vydejte do bludiště. Jděte přes zahradu, balkon do zahrady, jídelnu a dlouhou chodbu končící v tanečním sále. Zbavte se dotírajících stráží, odemkněte bránu a se Screem se převtělte do lebky na bráně. Nejdříve se podívejte, kudy půjdete, abyste pak zbytečně nebloudili. Jen bude signalizovat červený kužel světla. Nejdříve se vydejte najít zeleně svítící lampu na jedné a po přehození páky na druhé straně bludiště. Pak budete mít cestu volnou. Po doběhnutí k Blood Machine se odehraje filmeček, po jehož skončení se vydejte na finální souboj do tanečního sálu.

Boss: Raum a Empusa

Nejdříve budete muset zlikvidovat vampírku. Té stačí pár ran nebo vracejte útoky reversalem, a nemá šanci vás ohrozit. U Rauma už bude potřeba trochu taktizovat. Ve chvíli, kdy vylétne do vzduchu, je nejlepší utíkat a uhýbat ◎. Až přistane, nebudete mít moc času ho praštit, tak toho využijte a dejte si pozor, abyste mu nenaběhli do komba.

Nexus

Další filmeček v bonusech se odkreje a... a raději nebudu popisovat situaci. Jděte za Screem do warpu končícího v posledním, čtvrtém světě.

SVĚT VOLCA

Upper Chambers

Utíkejte do kolosea s propadlou podlahou, seběhněte po schodech dolů a spusťte Jen provaz, po kterém slaňte dolů a se Screem normálně slezte dolů. Obdobně postupujte i u dalšího kamenného sloupu, dokud nedorazíte k zavřeným dveřím. Seberte si pochodeň a zapalte obě misky. Po vstupu do potemnělé místnosti se odehraje filmeček, ve kterém dostane Jen poslední formu přeměny. Otevřete další dveře a skrze další dvě místnosti se dostaňte až k části s lávou.

Royal Chambers

Jděte chodbou na sever, dokud nedorazíte do místnosti s vodou. S Jen skočte do vody, klesněte ke dnu a plavte až k zavřené bráně u dna. Podívejte se nad sebe, měli byste uvidět otvor a výlez z vody. Tam pootočte kolem a skočte zpět do vody. Plavte otevřenou bránou dál a vystoupejte k hladině. Z místnosti, do které jste dorazili, vedou dveře do místnosti, kde čeká Scree. Otevřete Screeovi dveře, skočte s ním i s Jen do vody a přepněte se na Jen. S tou plavte do otvoru, kde jste předtím otevřeli bránu, a znovu zatočte kolem. Se Screem vyšplhejte po stěně u lodestone a pak vlezte do otevřené brány. Vylezte ven z vody, utíkejte k soše a převtělte se do ní. ⊗ zatáhněte za páku a pak se přepněte zpět na Jennifer. S tou se vraťte delší podvodní cestou do místnosti s lávou a ze Summoning Stone vylovte Screea. Přepněte se na něj. Seberte si pochodeň a vylezte po stěně vedle vysokého sloupu. Spusťte Jen provaz a vylezte s ní po něm. Zapalte nádoby u dveří a společně pak utíkejte až do kruhové místnosti. S Jennifer se přeměňte do Wraith Aspect a zpomalte čas. V okamžiku, kdy nebude bránou protékat hořící olej, máte šanci proklouznout a z druhé strany past vypnout. Cesta vás dovede až k další soše držící páku.

Stejnou cestou se vraťte do hlavní místnosti s lávou, vezměte s sebou Screeho a po křídlech sochy přeběhněte na druhou stranu. Doběhněte do velké místnosti, ze které se dostanete východem, přes který protéká horký olej. Využijte zpomalení času a proběhněte jím. Na druhé straně vytáhněte Screeho z vyvolávacího kamene. Po vykosení všech nepřátel v této lokaci začne animace, po níž se cesty Jen a Screea opět rozdělí.

Posbírejte si lodestony a použijte je k přenesení se do hlavy nad dveřmi, kterou rotací proti směru hodinových ručiček otevřete. Až se brána otevře, ústa hlavy opět zavřete a vstupte do velké haly. Čapněte vázu, postavte ji na spínač nalevo a po stěně vylezte do chodby pro pochodeň. Pak se vraťte a ten samý postup udělejte i u druhého spínače. Zapalte nádobky u dveří a v malé místnosti otočte kolem, které pustí olej do misek v hlavní místnosti. Jděte zpět do hlavní místnosti, zapalte misky a dlouhou chodbou doběhněte do další velké místnosti. Po stěně u lodestone vylezte na trámy

a po nich doběhněte až k soše. Přeneste do ní svojí mysl (že by byl Scree Vulkánec?) a uzavřete jí tlamu. Slezte dolu a volnou chodbou doběhněte do místnosti s potrubím. Otočte se ke vchodu a po stěně vylezte k soše napravo. Přelezte na druhou stranu sochy a po potrubí doběhněte do sousední místnosti. Tady se dostaňte po stěně na trubku v druhém konci místnosti a na jejím konci otočte kolem. Otevře se poklop, který jste míjeli, a do něj vlezte. Proběhněte potrubím do další části, odkud už povede přímá cesta do královnina sálu.

Po rozhovoru s královnou se druhou chodbou vydejte do jeskyní. Po cestě se dostanete až do haly, kde jste se naposledy viděli s Jen. Utíkejte dál, dokud nenarazíte na Jen.

Boss: Jennifer

Jennifer trošku zlobí, takže jí Scree bude muset dát menší výprask. Pokud máte dost kamenů, utíkejte k soše na oltáři a převtělte se do ní. Obdobně jako s Jen budete bojovat i s tímto válečníkem.

Až Jennifer porazíte a vyléčíte, budete se moci vydat zpět za královnou. Po rozhovoru s ní odejděte dalšími dveřmi do další části úrovně.

Lower Chambers

Z chrámu doběhnete do místnosti s tekoucí lávou. Klasicky se přeneste do sochy a zavřete jí tlamu, aby mohla dvojice projít dveřmi do jeskynní chodby. Tou se dostanete až na velké prostranství, kde se s Jen vydejte vpravo a po okraji skály a plošinkách doskákejte až k místu, kde se skála zhroutí. Přepněte se na chrlič, chytněte se jižní stěny a nad klenbou přelezte k druhému východu z místnosti. Ovládněte kamenný sloup, který rozhoupejte tak, aby shodil jednu z podpěr. Tím zajistíte pro Jennifer průchod dál. V místnosti s warpem akorát zapalte misku a vydejte se chodbou dál. U zavřených dveří na konci koridoru vylezte po kamenném sloupu nahoru a zapalte misku. Totéž udělejte i na druhé straně.

K průchodu velikými dveřmi na konci sálu budete potřebovat čtyři zapálené ohně. Nejdříve jděte do dveří po pravé straně. Seběhněte po schodech a chodbou doběhněte do kruhové místnosti. Jděte ke kamenné hlavě a po stěně vedle ní vylezte nahoru. Zapalte misku s olejem a obdobně si počínejte i na druhé straně. Vraťte se do svatyně a vyběhněte po nedalekém schodišti. Přeběhněte po balkonu na druhý konec a zamiřte do další jeskyně. Se Screem spusťte z okraje provaz a sešplhejte po něm. Po okraji přejděte k jižní stěně a odsud doběhněte až ke kruhovému podstavci. Přepněte se na prcka, využijte schopnosti lezení po zdi a doběhnete za Jennifer. Vylezte po západní stěně, hoďte Jen provaz a až po něm vylezete, společnými silami otočte kolo. Nechejte Jen slézt dolů, zapalte nádobku uprostřed kruhu a stejnou cestou, jakou jste sem šli, se vraťte do svatyně.

Přeběhněte na druhý balkon a utíkejte až k zavřeným dveřím. Jako Ferai bude moci Jen vyskočit na vyvýšeninu napravo a stoupnout si tu na tlačítko. Screeho zneužijte k tomu, aby na druhé straně postavil vázu na spínač a otevřel si tak bránu. Proběhněte dál a zapalte olej. Seberte vázu a strčte ji přesně do dveří, až Jen sleze ze spínače, aby měla zajištěn přístup do místnosti. S oběma pak utíkejte druhým východem z místnosti a na skále nechejte Rockyho hodit dolů provaz. Po něm slezte s Jen, přeskákejte po skále do výklenku a tady cestou nalevo doběhněte ke kolu, které ve svatyni napustí olej do misek. S oběma se pak vydejte zpět do svatyně a zde zapalte misky, které jste předtím naplnili. Doběhněte do sálu, kudy předtím probíhala Jen, přeneste se do sloupu, povalte ho a doběhněte zapálit poslední misku s olejem. Vraťte se do svatyně a pokračujte do Síně bohů.

Zde nejdříve pomozte Jen slézt ze stěny nalevo a pak zde postupně zapalte všechny provazy držící sochu. Pak ji povalte, pomozte Jen vylézt po ní nahoru a přeběhněte ji. Už vás budou čekat jen dvoje dveře, u kterých budete muset zapálit olej, a nakonec se dostanete až do Goliášovy svatyně, kde si to konečně rozdáte s králem.

Boss: Goliáš

Sílu zde neuplatníte, takže drápky si nechejte schované. Scree vám bude ze shora házet malé hořící nádoby, které budete muset skopávat do propasti. Větší vázy budete muset zatlačit, takže počítejte s tím, že to zabere trochu víc času. Velké podstavce shodit nemůžete, ale když se šikovně postavíte, udělá to za vás Goliáš. Dávejte si pozor, co dělá, ve chvíli, kdy sepne ruce, se skrčte pomocí ⊗, jinak vás sežehne jeho ohnivý dech.

Králem Iblisem to ještě nekončí, takže až se vám podaří zkopat všechny ohně, ještě nemáte vyhráno. Po skončení filmečku se chodbou vydejte nakonec k poslednímu warpu.

Nexus

Celé toto kolo bude jeden velký souboj s bossem - hlavně Lewisem. Takže až se vás hra zeptá, nezapomeňte si uložit hru. Jako první bude souboj s Lewisem v podobě Ferai. Druhá forma bude Undine a třetí Wraith. Po poražení Lewise ve všech třech podobách se hra přepne na Abdizura a Belahzura. Ze začátku to bude souboj podobný tomu v koloseu, ale až Belahzur uteče a začne vysílat žlutý paprsek, rychle $ vyskočte z bojového módu, najděte na zemi štít a # ho seberte. Pak už jen zbývá najít vysvícené místo a R2 štít nastavit, aby se od něj paprsek odrazil a zasáhl přístroj u stropu. Takto se musí zničit čtyři barevná světla, než Belahzur konečně zaklepe bačkorama. Jako poslední je tu souboj Jen s Lewisem v podobě Djinn. Snažte se k Lewisovi dostat co nejblíže, spojit oba meče dohromady ◎ a zasáhnout ho. Pokud budete mít málo energie, přejděte do jiné podoby.

Lukáš Kolínský

Shinobi

Hra o sekání do věcí a lezení po zdech... a přesto máme dojem, že se vám naše rady mohou hodit.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sega ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Sega ■ **RECENZE:** PSM2 12 - 75/100

Spousta stylových věcí a nespočet stylových nápadů.

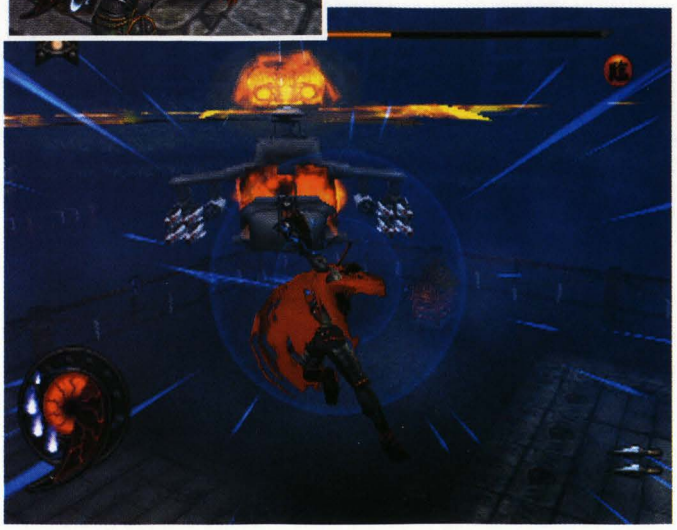
STAGE 1-A

V této úrovni si můžete v klidu vyzkoušet všechny základní techniky. Například velmi originální chůzi po stěnách (stačí skočit na zeď, která chůzi umožňuje) nebo rychlý neviditelný pohyb. Jak velmi rychle zjistíte, celá úroveň je rozdělena bariérami na spoustu krátkých úseků. Bariéru odstraníte tím, že zlikvidujete všechny protivníky. Těmi jsou v této úrovni základní ninjové a psi. Nepříjemnosti vám můžou způsobit snad jen tanky, na které musíte vždy zaútočit hned, jakmile je zahlédnete. Stačí ale skočit na jeho věž a několika údery tank spolehlivě rozsekáte.

Občas se stane, že se v pravém horním rohu objeví japonské znaky v kruhu. Každý znak reprezentuje jednoho protivníka, který je ve vaší blízkosti. Pokud stačíte seknout do posledního protivníka dříve, než se rozpadne ten první, a celkem jsou kolem vás nejméně 4 protivníci, tak uvidíte speciální animaci. Jde o pohyb Tate, za které dostáváte na konci úrovně speciální body.

Vrtulník

Na konci úrovně doběhnete na parkoviště, nad kterým se vznáší vrtulník. Čeká vás tedy první souboj s bossem. Zranitelným místem vrtulníku je jeho příď. Přibližte se k němu a ve výskoku do něj sekejte. Vaše házecí nože jsou bohužel neúčinné, takže na ně můžete rovnou zapomenout. Vrtulník na vás bude vystřelovat rakety, kterým se můžete vyhnout díky svému neviditelnému pohybu. Také se držte mimo jeho reflektory, protože má v přídi dva kulomety.



STAGE 1-B

Ve druhé úrovni vás čeká spousta přeskakování. Většinou se totiž budete pohybovat po střechách domů, mezi kterými je nekonečná propast. Pro přeskakování širších mezer použijte dvojitý skok a neviditelný pohyb (zvlášť neviditelný pohyb váš skok značně prodlouží). Další novinkou úrovně jsou podivné létající kameny, které jsou spojeny s bariérou. Ta zmizí až po jejich zničení.

Kromě základních ninjů v této úrovni narazíte také na Hellspawn, což jsou velké létající potvory plivající ohnivé koule. Kvůli těmto koulím vám doporučujeme stále se pohybovat. Pokud je Hellspawn umístěn na hůře dostupném místě, použijte na něj házecí nůž. Jinak stačí výskok a úder ve vzduchu. Ve slepé uličce s několika větracími otvory nezapomeňte použít chůzi po stěně.

Aomizuchi

Tento protivník dokáže po většinu času vykrýt všechny vaše údery. Naštěstí existuje trik, jak ho snadno zlikvidovat. Stoupněte si na okraj střechy a počkejte, až přijde blíž. Potom provede svůj smrtící výpad, kterému se musíte vyhnout neviditelným pohybem. Aomizuchi spadne ze střechy dolů, což ho bude stát část života. Tímto způsobem ho ale nemůžete úplně zabít, protože mu malá část života vždy zůstane. Dodělejte ho tedy pomocí ninjutsu.

STAGE 2-A

Zde vás příliš mnoho novinek nečeká. Psi seskakující z podstavců jsou velmi podobní těm z první úrovně. Horší to ale bude s velkými bojovníky, kteří jsou vyzbrojeni nepříjemnou tyčí. Pokud se jim dostanete na tělo, tak je velmi rychle rozsekáte, pokud se ale dostanou do krytu, tak můžete mít problémy. Naštěstí jsou snadno zranitelní zezadu, takže použijte svůj neviditelný pohyb a potom už je rozsekáte několika málo údery.

Shirogane a Akagane

Nejprve se musíte rozhodně zbavit Shiroganeho, který má zbraň s dlouhým dosahem. Normálně je velmi těžké dostat se až k němu, ale po jediném zásahu házecím nožem na dost dlouho znehybní, takže k němu můžete jednoduše přijít a uštědřit mu pár úderů. Až se ho zbavíte, tak se vrhněte na Akagane. Na tu platí pro změnu váš neviditelný pohyb, díky kterému se její likvidace stává otázkou několika útoků.

STAGE 2-B

Tato úroveň bude pouze o něco obtížnější variantou té předešlé. Narazíte zde na stejné bojovníky, ale v trochu nebezpečnějších uskupeních. Hlavně zde budou často spolupracovat dva ptačí bojovníci, kteří dokáží být pěkně zákeřní. Nejprve si vždy nabijte meč zabitím řadových bojovníků a pak po neviditelném pohybu sekněte ptačího bojovníka, kterého v takové situaci můžete dostat klidně i jedinou ranou. Menší komplikací jsou také nepříjemně rozmístěné bariérové kameny, které jsou někdy umístěny vysoko ve vzduchu a jsou špatně vidět.

Vrtulník

Druhý souboj s vrtulníkem bude samozřejmě o něco těžší než ten první. Hlavním rozdílem je velmi nepříjemná hořící vrtule, kterou se bude vrtulník při vašich útocích bránit. Při vašem útoku na kabinu se tedy

snažte dostat přímo pod vrtulník, díky čemuž se při výskoku zastavíte o jeho trup a nedostanete se do kontaktu s vrtulí. Navíc musíte tentokrát myslet na svůj meč, který neustále vyžaduje krev vašich protivníků, jinak vás začne zraňovat.

STAGE 3-A

Hlavní novinkou této úrovně je nový druh psů. Ve své tlamě drží meč a zepředu je nemáte šanci zasáhnout. V obraně jsou opravdu velmi dobří. Jedinou šancí je tedy jako ve všech podobných případech neviditelný pohyb. Musíte se dostat z jejich zorného pole a napadnout je zezadu nebo z boku. Bohužel je budete potkávat ve velkých smečkách, takže neviditelné pohyby budete muset dělat v jednom kuse. Nepříjemné je také občasné tápání při hledání další cesty. Pokud máte spadnout o patro níž, tak vás to nepřekvapí. Pokud ale poprvé narazíte na cestu směrem nahoru, tak vás napoprvé nemusí napadnout vyskočit na sutiny a pokračovat do vyššího patra.

Starý muž

Toto je opravdu velmi nepříjemný souboj. Vaším protivníkem je starý muž s velkou krabicí na zádech. On sám na vás útočit nebude, ale od toho má sebou celou smečku dotěrných psů. Řadou jeho obránců prolétněte pomocí neviditelného pohybu a udeřte ho (vždy ho můžete udeřit jen jednou). Dědeček zmizí ve své krabici a vy se musíte pomocí neviditelného pohybu vrátit zpět doprostřed malého vymezeného prostoru. Rozhlédněte se kolem a jakmile se váš protivník znovu objeví, tak na něj zaútočte stejným způsobem. Pokud mu dáte čas, tak se začne léčit a vy s ním budete bojovat donekonečna.

STAGE 3-B

Tak tato úroveň je novinkami doslova nacpaná. Vašimi hlavními protivníky v ní budou pavouci, kteří sami o sobě nejsou příliš nebezpeční. Díky jejich přítomnosti jsou ale všude kolem pavučiny, které vám tuto úroveň asi pěkně znechutí. Nejjednodušší bude pohybovat se po stěnách, na kterých občas narazíte na další nový typ protivníků. Ti běhají po stěnách stejně jako vy a na dálku používají hvězdice. Další nepříjemností jsou pavoučí hnízda, která neustále rodí nové a nové pavouky. Snažte se k nim dostat co nejrychleji, protože jinak se chodby zaplní pavouky a vy nebudete vědět, kam dřív skočit. Poslední nepříjemností je závěrečná místnost plná pavučin. Zde se musíte po stěně dostat na jednu z plošinek v prvním patře, kde najdete dva velmi nepříjemně schované bariérové kameny.

Obří pavouk

Závěrečným bossem této úrovně nemůže být nikdo jiný, než obří pavouk. Hned na začátku vás musíme upozornit, že zde není dobré ničit okolo ležící pavoučí hnízda. Z pavouků získáte krev pro svůj meč a nějaké to zdraví. Navíc si zabíjením pavouků nabíjíte meč, takže můžete svému hlavnímu protivníkovi způsobit jediným úderem podstatně větší zranění. Jediným zranitelným místem obřího pavouka je konec jeho zadečku. Vyskočte tedy na stěnu a ze stěny použijte dvojitý skok a neviditelný pohyb. Tak se dostanete na zadeček a můžete mu dát ránu.

STAGE 4-A

V novém prostředí vám bohužel na každém kroku bude hrozit nebezpečí pádu do žhavé lávy. Díky tomu vám jistě nebude příjemné, že většinu času strávíte ve vzduchu bojem s ohnivými můrami, které na vás budou střílet své ohnivé koule z maximální dosažitelné výšky. Díky tomu budete muset prakticky neustále používat dvojité skoky. V malých oltářích ale najdete také spoustu házecích nožů, takže je můžete zkusit ničit z dálky. Ještě otravnější

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog/Směrové šipky » Pohyb
Pravý analog » Natáčení kamery

Křížek » Neviditelný pohyb
Kolečko » Skákání
Čtvereček » Úder mečem
Trojúhelník » Házení nožů

R1 » Zaměření nejbližšího protivníka
R2 » Přepínání mezi protivníky
L1 » Změny pohledu
L2 » Použití ninjutsu

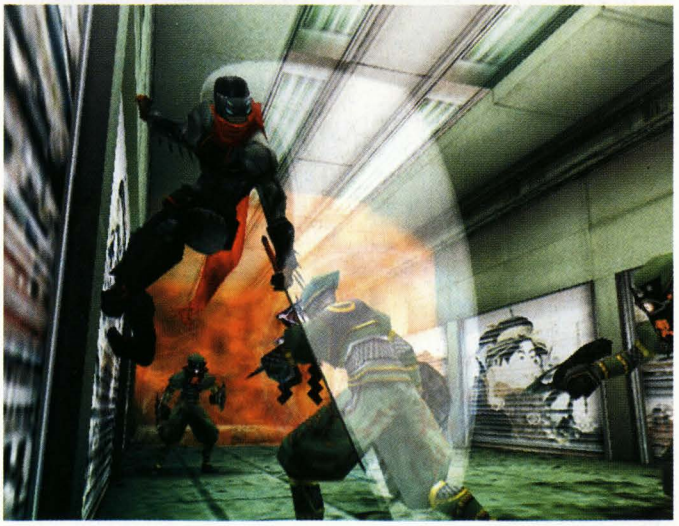
než můry vám ale budou občas připadat tanky, které na vás budou střílet přes nepříjemně široká lávová jezírka. Nezapomeňte vyskočit na jejich věž, jinak vás udeří svým dělem.

Homura

Také závěrečný protivník úrovně preferuje boj na dálku. Bude na vás střílet buď tři malé ohnivé koule, nebo jednu velkou. Naštěstí je velmi slabý v boji zblízka, takže jakmile se k němu přiblížíte, můžete mu ubrat značnou část zdraví. Po několika úderech se ale vždy stáhněte, protože jeho teleport vám bude ubírat zdraví. Pokud jste dost šikovní, tak si před útokem na Homuru můžete nabít svůj meč ničením malých kruhových potvor, které budou poletovat všude kolem.

STAGE 4-B

Z hořícího města se dostáváte do nehostinných skal, kde budete muset nad lávou poskakovat



po malých kulatých plošinkách. Všude kolem se budou samozřejmě vznášet ohnivé můry a občas narazíte také na strategicky umístěný tank. Nebude to jednoduché, protože narazíte na několik opravdu vysoko umístěných bariérových kamenů. Pokud brána nemizí, tak se pořádně rozhlédněte a určitě uvidíte některý z kamenů vysoko nad lávou. Naštěstí i zde občas najdete menší zásobu házecích nožů, takže můry můžete ničit na dálku.

Obří můra

A je zde opravdová noční můra. Tento protivník vám dá totiž opravu zabrat. Pokud se nedokážete orientovat ve vzduchu, tak nemáte sebemenší šanci. Na začátku stojíte proti můře sami, tak si na ní vyzkoušejte útoky ze střední plošinky. Zkuste dvojitý skok, neviditelný pohyb a úder. Musíte se ji totiž bezpodmínečně naučit zasahovat právě z plošinky uprostřed arény. Po chvilce se totiž objeví skupinka ohnivých můr, jejichž rozsekáním si nabíjete meč. Až bude fialový, tak musíte zaútočit na obří můru, které maximálně nabitým mečem uberete dvě třetiny života jediným zásahem. Také můžete zkusit pohyb Tate, který může celou úroveň ukončit jediným zásahem.

STAGE 5-A

Tak v této úrovni už jde do tuhého. Na rozdíl od obou předchozích úrovní zde totiž budete poskakovat nad vodou. Jakkoliv je to překvapivé, voda je nebezpečnější než žhavá láva, protože pád do ní znamená okamžitou smrt. A nad vodou zde budete pobíhat po stěnách, na kterých budete narážet na velmi dotěrné protivníky. Ti vás mohou jediným úderem srazit dolů, tak buďte připraveni opět se chytnout. Úroveň tvoří vlastně několik velkých prostranství, která jsou spojena úzkými chodbami. Na prostranství je vždy rozmístěno několik bariérových kamenů, které musíte bezpodmínečně zničit. Protivníků je zde dost, takže váš meč by neměl strádat. Také zde narazíte na nový druh létajících vojáků, kteří naštěstí nejsou příliš nebezpeční.

Kongou

Konečně si zase zabojujete proti klasickému bojovníkovi, který stojí oběma nohama na zemi. Jeho zbraní je obrovský shuriken, kterým se umí opravdu ohánět. Navíc je velmi obratný, takže se dokáže většině vašich úderů snadno vyhnout. Naštěstí jsou chvilky, kdy se zastaví a je snadno zasažitelný. Snažte se k němu přiblížit hlavně ve chvílích, kdy se chvástá. To se většinou odkrývá a je možné ho zasáhnout. Asi vám nemusíme připomínat, že se vyplatí nabít si meč na jeho malých pomocnících. Ti se sice špatně zasahují, ale přesto se vždy snažte před útokem na Kongoua alespoň dva nebo tři zabít.

STAGE 5-B

Ledový had

Toto je první úroveň, ve které vás čeká pouze souboj s bossem. A velmi rychle se přesvědčíte, že porazit tohoto hada není vůbec jednoduché. Nejprve se budete muset naučit pozorovat velký kruh, který nese na svých zádech. Podle něj totiž poznáte, co na vás chystá. Asi nejméně nebezpečný je jeho útok, při kterém na vás střílí malé ledové koule. O něco horší je obrovský paprsek, který vám může ubrat klidně celou polovinu zdraví. Naštěstí je nepohyblivý, takže se stačí vytratit z prostoru přímo před hadem. Asi nejdůležitější je ale jeho útok, při kterém na vás vypustí několik menších hadů. Ty musíte postupně rozsekat a tím si nabít svůj meč. Následuje totiž útok paprskem, po kterém ho můžete ve skoku seknout. Pokud se vám podaří nabít si meč až do fialové barvy, tak ho můžete zabít dvěma ranami. Když ho ale svým útokem nezabijete, tak od něj rychle utečte. Po zásahu se totiž bude teleportovat a tím by vás zranil.

STAGE 6-A

I v této úrovni se budete pohybovat nad podivnou kapalinou, do které nesmíte spadnout. Nejprve ale musíte překonat řadu laserových paprsků, které jednoduše oběhnete po stěně. Hned na začátku narazíte na nový druh protivníků, kterými jsou podivné létající stroje vystřelující fialové paprsky. Budou vás neustále otravovat a pokud jste zrovna na stěně, tak se vás budou pokoušet shodit. To je nebezpečné hlavně v širokých šachtách, ve kterých se musíte pohybovat směrem dolů. Nikdy se tedy nezastavujte, protože tak se stáváte snadným cílem. V pokročilejší fázi úrovně zde narazíte také na bariérové kameny, které jsou buď na plošinkách, nebo se vznášejí u stěn. Posledním nepříjemným překvapením jsou velcí dvouhlaví protivníci, které můžete zranit pouze úderem do jedné ze dvou hlav.

Slepý šermíř

Opět se můžete rozloučit s klasickým soubojem, při kterém můžete běhat po zemi. Tentokrát je totiž vaším protivníkem slepec, který se dokonale orientuje podle sluchu. Proto se musíte pohybovat po stěnách, na kterých vás nemůže slyšet. Jakmile ale spadnete do vody, tak na vás nemilosrdně zaútočí. Zůstaňte tedy na stěně a počkejte si na létající stroje, díky kterým si můžete nabít svůj meč. Až zničíte tři nebo čtyři z nich, tak hoďte na slepce jeden ze svých nožů. Tím ho znehybníte a můžete na něj v klidu zaútočit. Pokud vám nože dojdou, tak musíte pokoušet štěstí. Někdy ho totiž zasáhnete i bez předchozího znehybnění.

STAGE 6-B

Yatsurao

Je zde další boss, který rozhodně nedá svou kůži lacino. Už při prvním pohledu na jeho obrovské tělo vám musí být jasné, že pár ran vydrží. A navíc je schopen smést vás jediným úderem své obrovské ruky do smrtící kapaliny, ve které sám stojí. Jeho jedinou slabinou je obličej, který má většinou odkrytý. Musíte k němu ale vyskočit a ještě počítat se skokem zpět na plošinku. Pokud ho totiž chcete udeřit, tak musíte vyskočit nad smrtící

kapalinu, která vás zabije při prvním dotyku. Při prvním úderu navíc zjistíte, že mu uberete opravdu minimální část zdraví. Jediným efektivním způsobem boje je tedy jako vždy nabíjení meče. Yatsurao na vás totiž průběžně vypouští malé hlavy, které můžete zničit jediným úderem. Často ale poletují nad smrtící kapalinou, takže to nebude nic jednoduchého. Pokud si ale meč nabijete až do fialové barvy, můžete ho zabít pouhými dvěma zásahy.

STAGE 7-A

Pokud jste si v předchozím souboji oblíbili létající hlavy, tak budete určitě nadšeni. Zde si jich opravdu užijete do sytosti. Pokud ale nelétají nad smrtící kapalinou, tak s nimi není tak těžké pořízení. Horší to bude s velkými bojovníky, kteří se dokáží skvěle ohánět svou tyčí. Naštěstí na ně stále platí neviditelný pohyb, kterým je velmi snadno zmatete. K tomu všemu se přidají ninjové, kteří jsou sice dotěrní, ale měli byste si s nimi snadno poradit. Kromě protivníků bude v této úrovni bohužel problémem také samotná cesta. Máme na mysli vodopády, které vám další postup velmi zkomplikují. Musíte je totiž překonat, aniž byste se jich dotkli. Musíte tedy skočit šikmo před vodopád, druhým skokem podél vodopádu a potom neviditelným pohybem na stěnu za vodopádem. Není to opravdu jednoduché, ale pokud máte skákání v malíčku, tak to není nepřekonatelná překážka.

Ageha

Tato na první pohled křehká dívka není zrovna nejlehčím soupeřem. V porovnání s předchozím soubojem to ale bude doslova procházka růžovou zahradou. Ageha sice dokáže skvěle manévrovat a ovládá stejný neviditelný pohyb jako vy, ale její slabinou je malá odolnost proti házecím nožům. Stačí jeden zásah a můžete na ni v klidu zaútočit. Ona se ale bude pokoušet o to samé, tak si na její nože dávejte maximální pozor. Jakmile se objeví její pomocníci, tak se jich rychle zbavte. Sami o sobě by vám moc starostí nenadělali, ale pokud podporují Agehu, tak vám můžou dělat docela slušné problémy. Navíc si můžete nabít meč, se kterým potom v klidu doděláte svou práci.

STAGE 7-B

Moritsune

Zde bude vaším soupeřem vaše věrná kopie. Jediným rozdílem jsou jeho dva meče a možnost vykrývat protivníkovy údery. To je asi vlastnost, kterou mu budete závidět nejvíc. Tentokrát vám totiž házecí nože nepomůžou. Naopak se budete bát těch jeho, protože je dokáže vrhat s úžasnou přesností. Nikdy tedy nepostávejte na jednom místě. Stále se pohybujte a pokuste se najít chvilky, ve kterých ho můžete zasáhnout. Vzácně se vám to může podařit po neviditelném pohybu, který ho občas překvapí. Nejspolehlivější jsou ale chvilky těsně po jeho útoku. Zkoušejte svůj meč nabíjet vražděním mořských koníků a modlete se, aby vám vyšel další útok.

STAGE 8-A

Předposlední klasická úroveň vám dá asi pořádně zabrat. Bude se totiž odehrávat na střechách domů, takže se budete muset pohybovat velmi opatrně. Většina vašich protivníků si bude samozřejmě v klidu poletovat kolem, takže proti vám budou mít značnou výhodu. Rozhodně vám doporučujeme nezdržovat se zbytečnými boji. V této úrovni si samozřejmě bariéry deaktivujete pomocí bariérových kamenů, takže své protivníky můžete nechat klidně žít. Velmi se vám vyplatí likvidovat ty nejotravnější pomocí nožů, které malé protivníky odstraní a ty větší znehybní. Rozhodně si musíte své zdraví šetřit do závěrečného boje, ve kterém se asi nějakým těm šrámům nevyhnete.

Dveře

Vaším protivníkem na konci úrovně budou překvapivě dveře, které jsou hlídané nekonečným zástupem protivníků. Jde o létající hlavy a nepříjemného obra, který se umí svou zbraní pěkně ohánět. Jakmile některého z protivníků zabijete, tak se objeví další. Použijte je tedy jen na posilování svého meče, kterým potom zaútočíte na samotné dveře. Ty by neměly vydržet moc ran, takže vaší hlavní starostí budou davy strážců.

STAGE 8-B

Poslední úroveň bude bezesporu tou nejtěžší, na jakou ve hře narazíte. Sice se zde nemusíte obávat padání do bezedných propastí, ale vaši protivníci budou opravdu v té nejlepší formě. Narazíte zde sice pouze na protivníky které už znáte, ale přesto vám budou dělat pořádné problémy. Pravidlem je, že byste se jako první měli vypořádat s létajícími potvorami, které na vás střílí explodující ohnivé koule. Při boji s ostatními protivníky by to znamenalo značné komplikace. Navíc zde po dlouhé době narazíte na bariéry, které deaktivujete zabitím všech protivníků v daném úseku úrovně. Díky tomu se boji prostě věnovat musíte. Také vám musíme doporučit, abyste si před útokem na dvouhlavé obry alespoň trochu nabili svůj meč. Při útoku na ně totiž musíte vyskakovat a zabití jediným zásahem vám vše velmi ulehčí.

Hikuro

Před vámi je závěrečný souboj hry. Hikuro vám nejprve ukáže všechny své útoky. Naučte se je rozeznávat dopředu podle barvy jeho očí. V této fázi je bohužel nezranitelný, takže se můžete opravdu jen dívat a uhýbat jeho útokům. Po nějaké době se konečně objeví jeho ukazatel života a opravdový souboj začíná. Jako vždy se snažte využít Hirukových pomocníků k nabití meče. Vždy si ale počkejte, až jich bude ve vzduchu nejméně pět. Potom je zkuste znehybnit pomocí svých nožů a po jejich rozsekání byste měli dosáhnout fialové barvy meče. Běžte k Hirukovi a kopem (↓ a ◎) rozhoďte jeho blok. Potom ho můžete několikrát udeřit a ubrat mu tak značnou část života.

Jakub Holý

Mortal Kombat - Deadly Alliance

INFO

■ **VYDAVATEL:** Midway ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Midway ■ **RECENZE:** PSM2 13 - 85/100

Zábavná, nápaditá, brutální, vymakaná - prostě bojovka, jak má být.

Zapomeňte na *Tekkena*, capcomácké bojovky a starší díly *Mortal Kombatu*. Je čas změn, teď je vše jiné... dost jiné.

Spolu s bojovníky z *Deadly Alliance* si zatančíme ve střevech, chce to jen číst dál. Ať už jste na poli bojovek nováčci, nebo pokročilí, rozhodně se vám nic nestane, když si přečtete náš návod o základech.

1) ÚTOK

Mix-Upy

Toto složené slovo znamená volně přeloženo míchání. Přesněji řečeno míchání úderů, komb, speciálních úderů, postojů a kdovíčeho ještě. Je sice hezké, že na obtížnost Easy si házíte se Scorpionem hák soupeři do hlavy a on vám to pokaždé zbaští, ale na vyšší obtížnosti vám s touto strategií pšenka nepokvete, rozhodně ne v této hře. Základním předpokladem dobré kombinace úderů je jejich souvislá provázanost a rozložení zón zásahu. Pokud budete dělat kombo, v němž první čtyři údery směřují na vršek a teprve pátý jde na střed nebo spodek, má soupeř dost času na to, aby vás podkopl nebo dostal nějakým zvedákem do vzduchu a začal juggle. Takže jedna z hlavních zásad je kombinování úderů na spodek, vršek a pokud se podaří, tak i zbraní. Tímto se dostáváme k další přednosti této hry, kterou je plynulý přechod z jednoho bojového stylu do druhého a následně pak boje se zbraní. Při průzkumu command listu a zkoušení v tréninkovém režimu naleznete vypsaná komba, ze kterých si snad nějaké oblíbíte.

Řeznictví

Když si chcete trochu zvednout náladu a zakrvit obrazovku, stačí si vzít postavu se schopností probodnout soupeře (třeba Shang Tsunga). Když do nepřítele narvete zbraň, musíte zbytek kola doklepat bez ní. Avšak na druhou stranu vás zase může u srdíčka hřát pomyšlení, že nepříteli pomalu vytéká krev a tím pádem i život. To se pak hezky hraje na babu.

Protiútoky

Celá hra se motá kolem útočení. Hráč s defenzivním stylem je oproti útočníkovi v nevýhodě. Avšak pokud umí umně využít soupeřova recovery time (časová prodleva předtím, než následuje další úder nebo než se začne protivník krýt), může naopak on být tím, kdo bude zatápět. Trochu jiná kategorie jsou Countery, ale o těch se zmíním v sekci o obraně.

2) OBRANA

Základní obrana

K obraně jako takové toho moc říct nejde. Nejjednodušší způsob bránění je držet L1. Jenže to má svá úskalí. Speciální útoky a útoky zbraní vám uberou i přes kryt. Navíc je potřeba vědět, kde se máte krýt. Podkop a kryt na vršek logicky nejdou dohromady, takže byste byli na zemi jedna dvě. Některé speciální útoky (Scorpionův Summon Hellfire) jsou na spodek, ale to už je opravdu třeba znát jednotlivé speciály a co dělají. Šikovnější hráči už budou spíše používat úkroky šipkami *Up* a *Down* rychlé úskoky vzad.

Pokročilá obrana

Pokud si myslíte, že už jste natolik dobří, že umíte vystihnout každý soupeřův pohyb, tak je tato část právě pro vás. Některé postavy mají možnost vykrývat soupeřovy útoky protiútokem. Mezi ně patří třeba tolikrát zmiňovaný Shang Tsung. Stejně jako v reálu, i zde platí rčení, že nejlepší obrana je útok. Jestliže už víte, co soupeř s oblibou používá, nemá cenu čekat na to, až to použije a vy budete zbytečně riskovat zásah. Jednoduše zaútočte první, to je to.

?? Moloch ??

Jeden z největších problémů a dotazů týkající se celé hry je Moloch. Tato jeskynní příšerka se silou parního válce je imunní proti probodnutí, dostat ji do vzduchu je prakticky nemožné a mimoto jsou její útoky tak silné, že vám projdou přes kryt s takovou razancí, že jste navíc chvíli omráčení. Zaručený způsob, jak Molocha bezpečně skolit, není. Jediná účinná strategie je dostat se první k ráně a opakovat rychlé údery, které sice moc neuberou, ale zato vám zaručí, že se obluda nedostane k ráně. Bohužel u Molocha je víc než u kohokoli jiného dost znát, na jakou obtížnost hru hrajete, protože na nejtěžší obtížnosti s ním mají problémy i skuteční mistři. Ještě jedna poznámka na závěr, Molocha nelze nijak vybojovat, takže je to jediná nehratelná postava ve hře.

Shang Tsung:

Speciální pohyby:

Straight Fire	↓,←+□
3D Fire	←,→+□(daleko)
	→,←+□(blízko)
Soul Steal	↓,←+⊗
Fatalita	
Soul Consume:	↑,↓,↑,↓,△

Snake

Bai She Tu Xin	□
Cross Fang	←+□
Low Palm	↓+□
Viper Strike	△
Gut Buster	←+△
Twin Fang	↓+△
Qing She Chu Dong	↑+△
High Snap Kick	⊗
Twin Cobra	↓+⊗
Mid Kick	○
Quick Bite	↓+○
Eagle Pecking	←+○
Back Flip	L1 (odskok zpět)
Přehoz	→+L1
Twisting Python	△, △
Spiritual Snake Tail	△, ⊗
Blinding Strike	△, ←+□
Soul Catcher	△, ←+○
Serpent Touch	○, ←+△
Thrusting Fang	□, □, □
Rattlesnake	□, □, ⊗
Hissing Strikes	□, □, △, ⊗
Cold Blooded	□, □, △, L1 (přechod do Crane)
Poisonous Snake	□, □, △, △
Lethal Venom	□, □, △, ←+○
Snake Eyes	□, □, △, ←+□
Cobra Revenge	□, □, ○, ←+△

Crane

Chin Punch	□
Crane Neck	↓+□
Crane Wing	△
Strong Knee	←+△
Back Fist	↓+△
Flapping Wing	⊗
Hop Sidekick	←+⊗
Low Peck	↓+⊗
Spinning Sidekick	○
Spinning Crane Kick	↑+○
Sweeping Crane	↓+○
Reversal	L1
Přehoz	→+L1

Crazy Wings ⊗, ⊗, △
3 Hit Wings ⊗, ⊗, ⊗
Sidewinder ⊗, ⊗, ○
Triple Chin Punch □, □, □
Death Bed □, □, □, L1 (přechod do Straight Sword)
Raging Beak □, □, □, ↑+○
Final Withdrawl ⊗, ⊗, ⊗, □, □, □, L1 (přechod do Straight Sword)
Hunt down ⊗, ⊗, ⊗, □, □, □, ↑+○

Straight Sword

Front Swipe □
Lifting Swing ↑+□
Shin Slash ↓+□
Rising Slice △
Lunge →+△
Low 2 Hit Swipe ↓+△
Back Hand Lunge ↑+△
Foot Sword ⊗
Cross Strike ←+⊗
Chest Slice ↓+⊗
Spinning Slice ○
Low Stab ←+○
Sweeping Stike ↓+○
Probodnutí R1
Deadly Blade □,□
Ancient Strike ○, △
Soul Sucker →+△, □
Pain ⊗, ←+⊗
Master's Edge ○, △, ⊗, ←+⊗

Bo' Rai Cho:

Speciální pohyby:

Flip-Flop ↓,←+□
Belly Bash →,→+○
Puke Puddle ←,→+△
Ground Stomp →,←+⊗
Fatalita
Belly Flop: ←,←,←,↓,○

Drunken Fist

Spinning Backfist □
Cross Fist ←+□
Serving Fist ↓+□
Drinking Punch △
Twisting Flask ↓+△
Battle Punches ↑+△
Lazy Leg ⊗
Sweep Kick ←+⊗
Drinking Wine ↓+⊗
Drunken Leg ○
Spinning Kick ←+○
Monkey Kick ↓+○
Posměch R1
Přehoz →+R1
Kreepy and Jugs ⊗, △
Twist of Lime □, □, □
Chrushing Grapes ⊗, ⊗, ⊗
Staggering Steps △, ⊗, △, △
Zero Tolerance ⊗, ⊗, △, △
On the Rocks △, △, □, □, □
Bottoms up △, △, □, □, L1, △, L1 (přechod do Jojutsu)
Last Call △, △, □, □, L1, △, ←+○ (přechod do Mi Zong)
Drunken Fury △, △, □, □, L1, △, ↑+○ (přechod do Mi Zong)

Mi Zong

Hook Fist □
Low Strike ↓+□
Straight Punch △
Low Knife Hand ↓+△
Roundhouse ⊗
Sweep Kick ←+⊗
Tripping Sweep ↓+⊗
Side Kick ○
Step Kick ↓+○
Lift Kick ←+○
Smashing Kick ↑+○
Odstrčení R1
Přehoz →+R1
Critical Strike △, △, L1 (přechod do Jojutsu)
Lost Track △, △, ↑+○
Iron Broom △, △, ←+○

Jojustsu

Overhead Strike □
Strong Overhead Strike ←+□
Reverse Low Strike ↓+□
Two-Handed Thrust △
Vertical Smash ←+△
Leg Sweep ↓+△
Homerun Swing ⊗
2-hit Strike →+⊗
Low Foot Poke ↓+⊗
Straight Thrust ↑+3
Mid Reverse Strike ○
Leg Poke ←+○
High Reverse Strike ↓+○
Útěk do strany R1
Homerun △, ⊗
Dancing Stick △, ○, □
Splitting Bamboo △, ○, ←+□
Rolling Wind △, ○, ○, ↑+⊗

Quan Chi

Speciální pohyby:

Skull Fireball: ↓,←+□
Rising Star: ←,↓+○
Fatalita
Neck Stretcher: ←,←,→,←,⊗

Ang Soo Do

Open Palm □
Knee Chop ↓+□
↓ward Elbow ←+□
Forward Open Palm △
Low Spearhand ↓+△
Front Ball Kick ⊗
Low Parallel Punch ↓+⊗
Inside Crescent Kick →+⊗
Spinning Sidekick ←+⊗
Sweeping Knife Hook ○
Low Foot Strike ↓+○
One Knuckle Fist Punch ←+4
Reversal R1
Přehoz →+R1
Face Breaker △, △
Path Maker ⊗, ⊗
Nightfall ←+□, ○
Rushing Palm □, □, □
Running Stream △, ⊗, ○
Walking Dead ←+□, ⊗, ⊗
Strong Wing □, □, △, △
Internal Power □, □, ⊗, ⊗
Green Mountain □, □, △, ⊗, ○
Pain Killer □, □, △, ⊗, L1, ○, L1 (přechod do Broadswords)

Escrima

Pinasaka □
Pintok ↓+□
Lightning Strike ←+□
Backhand Strike △
Planchada ↓+△
Chest Strike ⊗
Piercing Elbow ↓+⊗
Deadly Palm ←+⊗
Rising Knee Strike ○
Straight Fist →+○
Cutting Elbow ↓+○
Neijin (zvýšení síly) R1
Přehoz →+R1
Double Pinasaka □, □
Hit and Run ⊗, □, □
Rushing Knee ○, ○, L1
Slitting Hand ⊗, □, →+○
Ice Pick □, ○, ○, L1
De Cadena ⊗, □, ←+□

Broadswords

Piercing Thrust □
Double Edged Blow ↓+□
Dual Blade Swing ←+△
Decieving Strike △
Winged Strike ↓+△
2-hit Strike ⊗
Half Moon Slice ↓+⊗
Dual Side Slash ○
Circular Slash ↓+○
Strong Slice R1
Doom Blade ⊗, ○

Li Mei

Speciální pohyby:

Flying Fists: →,→,△
Kartwheel: ↓,←,○
Klock Kick: →,↓,⊗
Sparkler: ↓,←+□
Fatalita
Super Crush Kick: →,→,↓,→,○

Baji Quan:

Wing Arm □
Low Scooping Arm ↓+□
Upward Palm Strike →+□
Thrusting Fingers △
Scooping Arm ↓+△
Circling Hand Strike ←+△
Scraping Kick ⊗
Low Kick ↓+⊗
Lifting Kick ○
Rising Elbow ↓+○
Nailing Kick ←+○
Posměch R1
Přehoz →+R1
Setting Sun ○, ○, ○
All Natural ○, ○, L1, ○ (přechod do Lui He Ba Fa)
Rising Sun ○, ○, L1, ←+□ (přechod do Lui He Ba Fa)
Linked Strength ○, ○, L1, ←+□, L1 (přechod do Sai)

Lui He Ba Fa

Sideward Palm □
Hammer Palm ←+□
Halting Palm ↓+□
Heel Palm Strike ↑+□
Open Fist Strike △

Low Jab Fist ↓+△
Back Kick ⊗
Sweeping Kick ←+⊗
Back Sweep ↓+⊗
Spinning Elbow ○
Lifting Knee ←+○
Low Sidward Palm ↓+○
Odstrčení R1
Přehoz →+R1
Lost Rose △, ○
Pink Dragon ⊗, ⊗
Extreme Fists □, □, □
Unleashed △, ←+□, L1
Explosive Strength □, □, ←+○
Rejuvenation □, □, △, ○
Coiled Dragon □, □, ⊗, ⊗
Golden Path □, □, △, ←+□
Flower Blossom □, □, △, ←+□, L1

Sai

Forward Thrust □
Overhead Smash ←+□
Low Swipe ↓+□
Gut Stab △
Rising Sai ↑+△
Low Thrust ↓+△
Foot Spike ⊗
Knee Poke ↓+⊗
Side Swipe ○
Sweeping Sai ←+○
Hooking Stab ↓+○
Probodnutí R1

Scorpion

Speciální pohyby
Spear ←,→+□
Summon Hellfire ↓,←+△
Backflip Kick →,←+⊗
Fatalita:
Spear Head ←,←,↓,←,○

Hapkido

Back Hand Strike □
Face Strike ←+□
Twisting Fist ↓+□
Neck Chop △
Open Palm ↓+△
Axe Kick ⊗
Knee Knockdown →+⊗
Hop Sweep ←+⊗
Back Sweep ↓+⊗
Snap Kick ○
Front Sweep ↓+○
Backside Kick ←+○
Front Thrust Kick ↑+○
Posměch R1
Přeňoz →+R1
Sinking Leaf →+⊗, ←+⊗
Flowing Water △, △, □
Inner Power △, △, ○
Spectre Blast ⊗, ←+□
Lethal Legs ○, ←+○
Liftoff ○, ↑+○
Burning Soul □ ⊗ ↑+○

Sinking Leaf →+⊗, ←+⊗
Doombringer △, ⊗, ←+□
Painless △, △, L1, △, ⊗
(přechod do Pi Gua)
Undead Rush △, △, L1, △, □
(přechod do Pi Gua)
Nightmare △, △, L1, △, L1, ○
(přechod do Ninja Sword)
Darkness △, △, L1, △, L1, ⊗
(přechod do Ninja Sword)
Infernal △, △, L1, △, L1, □, □, ⊗
(přechod do Ninja Sword)

Pi Gua

Ridge Hand □
Knife Hand Chop ←+□
Low Knife Hand Chop ↓+□
Spear Hand Strike △
Wing Chop →+△
Spear Hand Sweep ←+△
Chest Strike ↓+△
Stepping Heel Kick ⊗
Open Palm Strike ↓+⊗
Low Heel Kick ○
Low Knife Hand Strike ↓+○
Double Knife Hand Chop ←+○
Odstrčení R1
Přehoz →+R1
Stone Breaker ←+□, ⊗
Falling Tree △, △, ⊗
Rushing Ridgehand △, △, □
Nuisance △, △, L1, ○
(přechod do Ninja Sword)
Deranged △, △, L1, ⊗
(přechod do Ninja Sword)
Hell Bound △, △, L1, □, □, ⊗
(přechod do Ninja Sword)

Ninja Sword

Spinning Slash □
↑ward Slash ↓+□
Reverse Stab △
Edge Slash ↓+△
Rising Slash ⊗
Charging Slash →+⊗
Piercing Blade ↓+⊗
Crescent Blade Strike ○
Sweeping Blade ↓+○
Úkrok R1
Turning Dragon □, △
Rising Dragon □, ⊗
Demon Slice ○, ⊗
Moon Strike ○, ○
Edge of Pain ○, □, □, ⊗

Sonya Blade

Speciální pohyby
Fly Kick →,→+⊗
Kiss of Death ↓,←+○
Fatalita:
Kiss of Death ←,→,→,↓,△

Kenpo

Knife-Hand Strike □

Double Hammer Fist ↓+□
Spinning Elbow Strike ←+□
Eye-Gouger △
Knife-Hand Chop ←+△
Low Punch ↓+△
Standing upercut ↑+△
Back Kick ⊗
Leg Sweep ←+⊗
Low Heel Kick ↓+⊗
Rising Axe Kick ○
Shovel Kick ←+○
Low Step Punch ↓+○
Neijin (zvýšení síly) R1
Přehoz →+R1
Conscious Mind ⊗, ⊗
Cutting Edge □, ⊗, ⊗
Big Guns □, □, ○
Warefare □, □, L1, ○, L1

Tae Kwon Do

Side Kick □
Hook Kick ←+□
Double Hammer Fist ↓+□
Downward Axe Kick △
Twin Fist Punch ↓+△
Spinning Heel Kick ⊗
Rolling Strike ↓+⊗
Ankle Smash ←+⊗
2-Hit Axe Kick ○
Nitro Kicks ←+○
Spinning Back Kick ↓+○
Reversal R1
Přehoz →+R1
Clearness of Mind ○, ○
Take Out ←+⊗, ⊗
Blitzkrieg ←+○, L1
(přechod do Kali Sticks)
Peaceful World □, □, ↓+⊗
Special Forces ○, ←+⊗, ⊗

Kali Sticks

Straight Snap Strike □
Low Snap Strike ↓+□
Overhead Strike →+□
Circular Strike △
Low Scissors Swipe ↓+△
Low Swinging Strike ⊗
Spinning Strike ←+⊗
Low Strike ↓+⊗
Wrist Snap Strike ○
Chin Jab ↓+○
Circular Power Strike ←+○
Stick Smash R1
Multi-Level Strikes △, ○, ⊗
Show-Off △, ○, ←+⊗
Furious Blows ○, △, ○
Live Hand ○, △, ←+⊗

Kenshi

Speciální pohyby:
Telekinetic Toss ↓,←+○
Telekinetic Push →,→+△
Telekinetic Slam ←,↓,←+○
Fatalita:
Telekinetic Crush →,←,→,↓,⊗

Tai Chi

Mid Palm Strike □
Rising Spade Hand ←+□
Pushing Hands →+□
Dual Fist Strike ↓+□
Chopping Strike △
Quick uppercut ←+△
Rising uppercut ↓+△
Straight Kick ⊗
Low Lean Kick ↓+⊗
Spinning Roundhouse ○
Low Spin Kick ↓+○
Standing Sweep ←+○
Posměch R1
Přehoz →+R1
Empty and Full □, □
Blind Justice ←+△, ⊗
Play by Ear △, △, △, ⊗
Dark Fists △, △, △, □, □
Fading Light △, △, △, ←+□
Nightfall △, △, △, L1, □, ⊗
(přechod do Shan Shou)
Out of Sight △, △, △, L1, □, L1
(přechod do Katana)
See No Evil △, △, △, L1, □, ←+⊗

San Shao

Hook Punch □
Long Range Fist ←+□
Low Jab ↓+□
Face Strike △
Knee Knocker →+△
Rising Elbow ↓+△
Side Kick ⊗
Low Sweep ↓+⊗
Propelling Hook Kick ←+⊗
Rising Toe Kick →+⊗
Snapping Roundhouse ○
Spinning Roundhouse ←+○
Shin Kick ↓+○
Neijin (zvýšení síly) R1
Přehoz →+R1
Don't Blink ○, ○
Natural Way △, □, ⊗
Near Sight △, □, L1
(přechod do Katana)
All Ears △, □, ←+⊗

Katana

Spinning Slash □
↑ward Slash ↓+□
Reverse Stab △
Edge Slash ↓+△
Rising Slash ⊗
Charging Slash →+⊗
Piercing Blade ↓+⊗
Crescent Blade Strike ○
Sweeping Blade ↓+○
Úkrok R1
Day Break □, △
Rising Dragon □, ⊗
Blind Slice ○, ⊗
Moon Strike ○, ○
Edge of Pain ○, □, □, ⊗

Mavado

Speciální pohyby:

Grappling Hook Strike →,→+⊗
Change Sides Hook ↓,↑+△
Fatalita:
Kick Thrust ←,←,↑,↑,□

Long Fist

Flat Punch □
Knee Strike ←+□
Ducking Claw ↓+□
Long Straight Fist △
Crane Strike ←+△
Low Strike ↓+△
Heel Kick ⊗
Ducking Fist ↓+⊗
Cutkick ○
Floor Kick ↓+○
Spinning Crane ←+○
Odstrčení R1
Přehoz →+R1
Longfist Blast □, □, △
Forklift □, □, ←+△

Wing Chun

Outside Whip Punch □
Low Punch ↓+□
Hammerfist △
Low Whip jab ↓+△
Sidekick ⊗
Shin Kick ↓+⊗
Front Heel Kick ○
Sweep Kick ↓+○
Dragon Tongue (únik) R1
Přehoz →+R1
Mavado Surprise ○, ⊗
Lin Wan Kuen □, □, □
Determination △, ○, ⊗
Storm Kicks ○, ○, ⊗
Rolling Hands □, △, ○, ⊗
Red Dragon □, ○, ○, ⊗
Empty Shadow □, □, ↑+□
Control of Power □, △, ○, ○, ⊗
Chain Saw □, △, ○, L1, ○, △ (přechod do Hookswords)
Sacred Band □, △, ○, L1, ○, ←+⊗ (přechod do Hookswords)
↓fall □, △, ○, L1, ○, ←+△ (přechod do Hookswords)

Hook Swords

Chest Strike □
Low Reverse Blow ↓+□
↓ward Hook Strike △
Twin Overhead Strike ←+△
One Hook Sweep ↓+△
Low High 2-hit ⊗
Twin Overhead Slam ←+⊗
Scissors Swipe ↓+⊗
Stepping Chest Strike ○
↑ward Cross Strike ↓+○
Dual Hook Strike →+○
Úkrok R1
Kabal's Torment ○, ○, △
Strength and Balance ○, ○, ←+⊗
Hook N Bash ○, ○, ←+△
Blazing Fury △, ○, ○, △
Brutal Revenge △, ○, ○, ←+⊗
Kabal's Return △, ○, ○, ←+△

Johnny Cage

Speciální pohyby:

Forceball ↓,←+□
Shadow Kick ←,→+⊗
Johnny ↑percut ←+R1
Fatalita:
Brain Ripper ←,→,→,↓,△

Karate

Lunge Punch □
Low Hook Punch ↓+□
Side Elbow Punch ←+□
Knife Hand Chop △
Knife Hammer Strike →+△
Low Palm Strike ↓+△
Front Thrust Kick ⊗
Low Jabbing Punch ↓+⊗
Cutting Kick ↑+⊗
Side Thrust Kick ○
Low Kick ↓+○
Shin Thrust ←+○
Flip Kick ↑+○
Double Flip Kick ↑+○, ↑+○
Odstrčení R1
Přehoz →+R1
Smash TV △, ○
Bone Breaker ⊗, ○
Big Blast □, □, ○
Out Take □, □, L1 (přechod do Jeet Kune Do)
The Foot Sword ⊗, ⊗, ⊗
Cutting Hands □, ⊗, ○
Closing Credits □, □, ←+□
Chopping Hands □, △, →+△
Cameo □, △, ⊗, ○
Prequel △, ⊗, ⊗, ⊗
Box Office Smash □, △, ⊗, ⊗, ⊗
Theatrical Release □, □, ↑+○
Directors Cut □, □, ↑+○, ↑+○

Jeet Kune Do

Leading Straight Punch □
Hook Fist ↓+□
Knuckle Fist ←+□
Duck N Jab △
Low Knuckle Fist ↓+△
Stepping Snap Kick ⊗
Low Punch ↓+⊗
Side Kick to Knee ←+⊗
Side Kick to Face ○
Sweeping Kick ←+○
Low Kick ↓+○
High Hooking Kick ↑+○
Posměch R1
Přehoz →+R1
Straight Blast □, □
Spotlight △, △, ○
Runner up △, △, ⊗, ⊗, L1 (přechod do Nunchaku)
Sticky Legs △, △, ⊗, ⊗, ○
Outer Gate △, △, ⊗, ⊗, ←+○

Nunchaku

Reverse Shoulder Swing □
Overhand Strike ←+□
Bottom Swing ↓+□
Stepping Cross Swing △
Cross Bike Strike ←+△
Low Knee Strike ↓+△
Underhand Strike ⊗
Low Circular Swing ←+⊗
Double Thrust Strike →+⊗
Rising Swing ↓+⊗
Side Kick ○
Roundhouse Kick ←+○
Low Foot Strike ↓+○
Úkrok L1
Gentle Spirit □, □, ⊗, ⊗
Flowing Strikes □, □, □, □
Living Legend □, □, △, ←+△

Sub-Zero

Speciální pohyby:

Freeze ↓,→,□
Cold Shoulder ←,→,○
Ice Shaker ←,↓,△
Fatalita:
Skeleton Rip ←,→,→,↓,⊗

Shotokan

Spear Hand Strike □
Forward Elbow Strike ←+□
Lower Knee Strike ↓+□
Sword Hand Strike △
Lower Dual Punch ↓+△
Mountain Punch ←+△
Rising Thrust Kick ⊗
Side Snap Kick →+⊗
Low Sweep Kick ↓+⊗
Thrust Kick ○
Low Double Side Strike ↓+○
Low Shin Kick ←+○
Únik R1
Přehoz →+R1
2-Hit Trick ⊗, ⊗
King's Crown ⊗, →+⊗
Peaceful Mind ⊗, ←+△
Icy Pain □, △, ○
Cloud Hands □, △, ←+□
Iron Horse □, △, ←+△
Rock Solid □, △, ○, L1, ⊗ (přechod do Dragon)
Lin Keiu Storm □, △, ○, L1, △, ⊗ (přechod do Dragon)
Zero Below □, △, ○, L1, △, ○ (přechod do Dragon)
Frozen Frenzy □, △, ○, L1, ←+□ (přechod do Dragon)
Frosty □, △, ○, L1, △, L1 (přechod do Kori Blade)
Thin Ice □, △, ○, L1, △, ←+△ (přechod do Dragon)
Unthawed □, △, ○, L1, △, ↑+○ (přechod do Dragon)

Dragon

Back Knuckle Strike □
Ducking Dual Claws ↓+□
Upper Lunge Punch ←+□
Sun Fist △
Dragon Attack ←+△
Uppercut ↓+△
Roundhouse Kick ⊗
Low Claw Strike ↓+⊗
Front Stomp Kick ○
Wheel Turning Kick ↑+○
Mid Claw Swipe ↓+○
Neijin (zvýšení síly) L1
Přehoz →+L1
Tiger in Cave ○, ←+△
Yielding Fire △, ⊗

Tajné postavy

Přesto, že ve hře je už od začátku spousta postav, které si můžete zvolit jako svoje bojovníky, stále je v záloze víc než dost těch, které jen čekají na to, až je zpřístupníte. Kromě Blaze a Mokapa mají všechny tajné postavy svoje speciální údery a fatality (viz níže). K tomu, abyste odemkli tajné postavy, je potřeba nasbírat určitý obnos mincí, za který pak v hrobce odemknete rakev s postavou. Pro získání Blaze a Mokapa budete navíc muset dohrát celý Konquest mód. Blaze vyberete tak, že najedete na Raidena a stisknete ↓. Mokapa vyberete obdobně, ale najetím na Cyraxe.

Jméno postavy	Rakev	Fatalita
Drahmin	UR	←,→,→,↓,⊗
Nitara	TI	↑,↑,→,□
Frost	IV	→,←,↑,↓,□
Hsu Hao	MW	→,←,↓,↓,△
Jax Briggs	SA	↓,→,→,↓,△
Raiden	XG	←,→,→,→,⊗
Kitana	KI	↓,↑,→,→,△
Reptile	LL	↑,↑,↑,→,⊗
Cyrax	CN	→,→,↑,△
Blaze	PN	nemá
Mokap	YP	nemá

Ice Pop □, □, △
Dragon Dance □, ←+□
Silent Dragon □, △, ⊗
Dragon Plays with 7 Stars □, △, ○
Ice Maker □, △, L1 (přechod do Kori Blade)
3-Hit Claws □, △, ←+△
Twist of the Tiger □, △, ↑+○

Kori Blade

Overhead Swing □
Ducking Moon ↓+□
Spinning Slash ←+□
Overhead Smash ↑+□
Blade Lunge △
Straight Stab ↓+△
Close Swipe ←+△
Stomp Kick ⊗
↓wards Stab ↓+⊗
Back Kick ○
Sweep Kick ←+○
Twisting Blade ↓+○
Probodnutí L1
Cut ↑ ○, ○
Bitter Blade □, ←+□

Kano

Speciální pohyby:
Eye Laser →,→+△
Cannonball ←,→+□
Fatalita:
Open Heart Sugery →,↑,↑,↓,□

Xing Yi
Straight Punch □
Power Fist ←+□
Low Palm Strike ↓+□
Axe Strike △
Eagle Strike ↓+△
Tiger Strike →+△
Front Snap Kick ⊗
Low Elbow Strike ↓+⊗
Rising Knee ○
Hopping Back Kick ←+○
Toe Strike ↓+○
Lifting High Kick ↑+○
Reversal R1
Přehoz →+R1
Sure Fire ○, △
Casualty ○, ⊗
Seek and Destroy □, □, ○, ⊗
Dead Zone □, □, ↑+○
Backlash □, □, ←+○
Minimum Damage □, □, △
Maximum Damage □, □, △, L1 (přechod do Aikido)
Honor and Disgrace △, ←+□
Three Powers □, □, △, ←+□
Assualt and Battery □, □, ○, △

Aikido

Heaven and Earth Throw □ (přehoz)
Low Frontal Punch ↓+□
Breath-Power Throw △ (přehoz)
Low Toe Kick ↓+△
Side Kick ⊗
Crescent Kick ←+⊗
Low Side Kick ↓+⊗
Frontal Kick ○
Knee Kick ←+○
Low Step Kick ↓+○ (držte ↓ a mačkejte ○ pro opakování)
Neijin (zvýšení síly) R1
Přehoz →+R1
2-hit Doom ○, ←+⊗
Underdog ○, ○, ⊗
Total Karnage ○, ○, ←+⊗
Destroyer ○, ⊗, L1, ←+△ (přechod do Butterfly)
Killing Time ○, ○, ⊗, L1, ←+△ (přechod do Butterfly)

Butterfly

Jut Do □
Piercing Low Strike ↓+□
Downward Circling Sword ←+□
Twisting Sword □
Rising Strike ↓+△
Upward Circling Sword ←+△
Biu Do △
Push Strike ↓+△
Cutting Sword ←+△
Pek Do ⊗
Rising Chop →+⊗
Cutthroat □, →+⊗
Ear to Ear ←+□, ←+△
Lost Dragon ○, →+⊗

Kung Lao

Speciální pohyby:
Hat Throw ←,→+□
Whirlwind Kicks ↓,←+○
Fatalita:
Splitting Headache ↓,↑,←,⊗

Mantis

Drilling Punch □
Low Thrusting Palm ↓+□
Power Forcing Fist △
Double Mantis Strike ←+△
Sweeping Punch ↓+△
Leg Sprouting Kick ⊗
Ward Off Punch ↓+⊗
Toppling Kick ←+⊗
Chest Piercing Kick ○
Seven Star Hit ↓+○
Leg Squatting Kick ←+○
Single Leg Soaring Kick ↑+○
Posměch R1
Přehoz →+R1
Lotus Petals ⊗, ⊗
18 Elders □, □, □
Natural Death □, □, △, ○
Cave Mantis □, □, ⊗, ⊗
Five Blessings □, □, △, ←+△
Deadly Insect □, □, □, L1, ○, ⊗ (přechod do Shaolin Fist)
White Lotus □, □, □, L1, △, ○, ⊗ (přechod do Shaolin Fist)
Peaceful Life □, □, □, L1, ○, ○, L1 (přechod do Broadsword)
Teachers Pet □, □, □, L1, ○, ○, →+△ (přechod do Shaolin Fist)

Shaolin Fist

Buddha Fist □
Low Axe Palm ↓+□
Attack the Heart ←+□
Curved Hook Punch △
Palm Heel Strike ↓+△
Backfist Strike ←+△
Fore Knuckle Fist →+△
Roundhouse Strike ⊗
Low Back Fist ↓+⊗
Front Kick ○
Low Knuckle Punch ↓+○
Sweeping Blade Kick ←+○
Neijin (zvýšení síly) R1
Přehoz →+R1
Double Kicks ○, ⊗
Shaolin Faith ○, →+△
Shout of Spirit □, ○, ⊗
Rushing Buddha △, ○, ⊗
Enlightenment □, ○, ○, ⊗
Shaolin Beat, ↓ □, △, ○, ⊗
Pins and Needles □, ○, ○, L1 (přechod do Broadsword)
Hurricane □, ○, ○, →+△

Broadsword

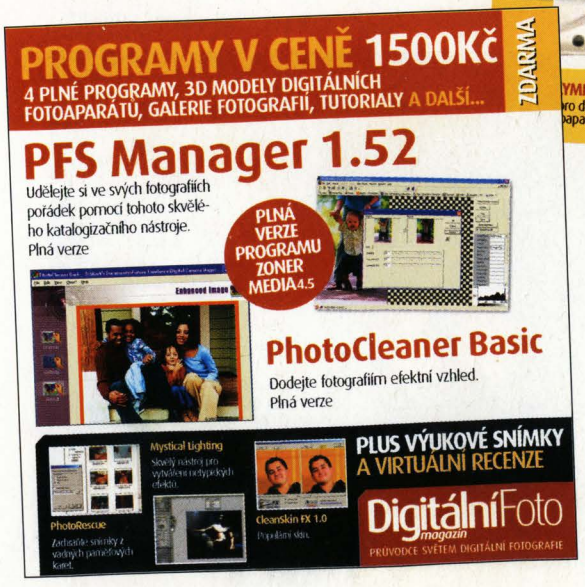
Crosscutting Slash □
Twisting Body Stike →+□
Piercing Low Lunge ↓+□
Crushing Side Slash △
Overhead Strike ↓+△
Gut Ripping Stab ⊗
Rising Slash ←+⊗
Low Stab ↓+⊗
Half Moon Slash ○
Full Moon Strike →+○
Spinning Low Slash ↓+○
Sharpen the Mind △, □
Clouds Over Head △, △
Tiger Leaps Suddenly △, →+□
Onslaught ○, ↓+○
Rise and Shine ○, →+□
Dao Strikes △, ○, ↓+○
Phoenix Strikes △, ○, →+□

Lukáš Kolínský

Váš **průvodce** světem **digitální** fotografie

PRÁVĚ V PRODEJI

- Rady profesionálních fotografů
- Fotografická koláž, propojení několika fotografií
- Rozhovor se známým fotografem Adolfem Zikou
- 100 tipů pro lepší fotografie
- Průvodce pro barevnější fotografie
- 4 testy fotoaparátů
- Srovnání multifunkčních tiskáren se skenerem
- Tipy pro fotografování na cestách
- Aktuální novinky ze světa digitální techniky



Na CD Zoner Media 4.5

Skvělý program pro katalogizaci fotografií.

Plné verze programů v ceně 1500 Kč.
Na CD dále najdete 3 plné verze programů a mnoho dalších utilit.

Kingdom Hearts

Minule jsme vám slíbili ještě pár drobností k dokončení kompletního návodu, takže tady je máte...

INFO

■ **VYDAVATEL:** SCEE ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Sqauresoft ■ **RECENZE:** PSM2 11 - 88/100

Sympatická, dokonale vystavěná a nadmíru zábavná záležitost.

PRŮVODCE KOLOSEEM

V koloseu se dá vyhrát pár speciálních věcí a zbraní a mimo jiné je i důležité pro bonusové zakončení. Bosse jsem zlikvidoval jak na normal, tak na expert obtížnosti a jejich útoky byly stejné.

Phill Cup
Normální dohrání: kouzlo Gravitty
Pouze Sora: Mythril Shard
Časovka: AP Up

Boss: *Cerberus* - U tohoto bosse se nejvíc odrazí vytrénovanost vašich postav. Nejdůležitější je pamatovat si, že nesmíte stát před Cerberem, ale vedle něj, nebo jemu na zádech. Pokud si mu stoupnete před čumák, ošklivě vás hryzne. Hafan občas vyvolá jakési přízraky temnot, před kterými je lepší rychle utéct (nebo uletět, máte-li jak). Pakliže se vzdálíte moc daleko, bude Cerberus plivat meteority, pamatujte na to.

TRINITY

TRINITY JUMP (MODRÁ BARVA) - 17
Traverse Town, First District, u hlavního vchodu
Traverse Town, First District, před kavárnou
Traverse Town, Third District, balkon
Traverse Town, Third District, v Merlinově domě
Wonderland, Lotus Forest, poblíž hub
Wonderland, Lotus Forest, u jezírka po odtlačení skály
Olympus Coliseum, Coliseum Gates
Olympus Coliseum, Coliseum Gates
Deep Jungle, Camp
Deep Jungle, Climbing Trees
Agrabah, Bazaar
Agrabah, Silent Chamber
Monstro, Mouth (po snížení hladiny vody)
Monstro, Throat
Monstro, Chamber 5, spodní část
Hollow Bastion, Waterway
Hollow Bastion, Castle Gates, po vyjetí výtahem

TRINITY SMASH (ČERVENÁ BARVA) - 6
Traverse Town, First District, v uličce za Item Shopem
Traverse Town, Second District, ulička za hotelem (tajný vchod do kanálu)
Traverse Town, Second District, na střeše Gizmova obchodu
Agrabah, Treasure Room
Halloween Town, Oogie's Manor, u hlavních dveří (později už nelze získat)
Hollow Bastion, Castle Entrance, horní balkon

TRINITY TOWER (ZELENÁ BARVA) - 9
Traverse Town, First District, Accessories Shop
Wonderland, Rabbit Hole
Wonderland, Bizarre Room, ohniště v peci
Olympus Coliseum, Coliseum Gates
Deep Jungle, Treetop (pozor, je špatně vidět)
Agrabah, Plaza, Storeroom
Monstro, Mouth, na vrchu lodi (je potřeba abilita High Jump)
Neverland, Hold, v místnosti na horní palubě
Hollow Bastion, Library

TRINITY SHOVE (ŽLUTÁ BARVA) - 4
Traverse Town, Third District, za Merlinovým domem
Olympus Coliseum, Lobby
Agrabah, Cave of Wonders
Neverland, Hold, poblíž vězení

TRINITY DETECT (BÍLÁ BARVA) - 10
Traverse Town, Sewers
Wonderland, Forest, skrytá oblast, do které se dostanete skokem do obrazu
Olympus Coliseum, Coliseum Gates
Deep Jungle, Waterfall Cavern, u klíčové dírky
Agrabah, Cave of Wonders
Monstro, Chamber 6, za schody ve spodní části
Atlantica, Triton's Palace
Halloween Town, Moonlight Hill
Neverland, Ship Deck
Hollow Bastion, Rising Falls

SUMMONI

Simba	**V tajné podzemní chodbě získejte od Leona Earthshine gem a dejte ho víle v Merlinově domě.**
Genie	**Poté, co úspěšně uzamknete klíčovou dírku v Aladdinově domě, se k vám Džin automaticky přidá.**
Bambi	**V Púově světě dokončete úkol se stromem s medem a získáte Naturespark, který pak dejte víle.**
Dumbo	**Z tlamy obří velryby si odnesete Watergleam gem. Dáte-li ho víle, získáte sloního pomocníka.**
Tinkerbell	**Až se vám podaří zamknout svět Petera Pana, Tinkerbell se k vám sama přidá.**
Mushu	**Nejsilnější summon na vás čeká ukryt v drahokamu Fireglow. Ten získáte po poražení draka v Hollow Bastion.**

Pegasus Cup
Normální dohrání: abilita Strike Raid
Pouze Sora: Mythril
Časovka: Defense Up
Boss: *Leon & Yuffie* - Nejdříve se vrhněte na Yuffie. S abilitou Guard bude souboj o něco snazší, ale dá se vyhrát i bez ní. Jediné, co holčičí ninja používá, jsou její hvězdice. Těm se buď můžete vyhnout, odrazit je mečem, nebo je Guardem poslat zpět. Až bude mít Yuffie málo energie, pokusí se přemety dostat dál od vás a vyléčit se. Rychle do ní sekněte, nebo s ní budete mít opět co dělat. Občas na vás prcek pošle řízenou hvězdici, ta nejde odrazit ani jinak zneškodnit, prostě ji Guardem vyblokujte a počkejte si, než přestane létat.

S Leonem budete mít trochu více starostí. Rozhodně se nestavte přímo před něj, jinak vám pocuchá vlásky svým kombem. Víceméně na něj můžete použít stejnou strategii jako při prvním střetu v Traverse Tlen, tj. mít odstup a útočit pouze v jeho krátké pauze. Ve chvíli, kdy Leon nabije svoji zbraň (bude větší a bíle zářící), nejsou jeho útoky odrazitelné, pouze je můžete vykrýt. Rovněž jejich síla se zvýší.

Hercules Cup
Normální dohrání: štít Herc's Shield, meč Olympia, schopnost Yellow Trinity
Pouze Sora: Orichalcum
Časovka: Strength Up
Boss: *Cloud* - U Clouda je dost znát, na jakém jste levelu a jaké povolání

KOUZLA A JEJICH LOKACE

KOUZLO	LOKACE
Fire	dostanete od Donalda při prvním setkání v Traverse Town
Fira	porazte Jafara-Džina v Agrabahu
Firaga	promluvte si s princeznami v Hollow Bastion
Blizzard	ke konci kapitoly ve Wonderlandu ho dostanete od Cheshire Cat
Blizzara	porazte Jafara-Džina v Agrabahu
Blizzaga	zúčastněte se šampionátu o Hádesův pohár a zlikvidujte Behemonta
Thunder	v rámci zkoušky v koloseu projděte test rozbíjení sudů
Thundara	porazte Uršulu v Atlantice
Thundaga	při průchodu Hádesovým pohárem porazte Cerbera
Cure	porazte Claytona v Džungli
Cura	v Neverlandu se utkáte se stínem Sory, jeho porazením získáte Curu
Curaga	po porazení Behemonta v Hollow Bastion si v knihovně 3x promluvte s Aerith
Gravity	vyhrajte Phillův pohár v koloseu
Gravira	zlikvidujte velkého Oogie Boogiho v Halloween Townu
Graviga	probojujte se přes Hádese v jeho poháru
Aero	zničte Opposite Armor v Traverse Townu
Aerora	v Neverlandu aktivujte žlutý Trinity a porozhlédněte se v místnosti po truhlách
Aeroga	najděte všech 99 dalmatinů a vyzvedněte si odměnu
Stop	zachraňte Pinnochia ze spárů Parasite Cage v Monstru
Stopra	v Půově světě udělejte epizodu s houpačkou
Stopga	porazte Phantoma na hodinové věži v Neverlandu

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Šipky/ pravý analog » Pohyb kurzoru v menu

Levý analog » Ovládání postavy

Křížek/R3 » Potvrzení/potvrzení akce v herním menu

Čtvereček » Použití aktivované ability

Kolečko » Skok/zrušení výběru v menu

L1+křížek/čtvereček/trojúhelníček » Začarování přiřazeného kouzla

R1 » Zaměření na cíl

L2, R2 » Otáčení kamery/přesouvání zaměřovače mezi cíly

START » Menu/pauza (při boji)

SELECT » Pohled první osoby

jste zvolili. Útočná kouzla nechejte na pokoji a rychle na sebe začarujte Aero. Nezůstávejte moc dlouho na místě, jinak vás blonďák projede mečem, nebo vyskočí a po dopadu udělá jakousi tlakovou vlnu. Nejjistější a nejbezpečnější je zaútočit vždy, když se vás pokusí přišpendlit k zemi. Stačí jen o kousek poodeběhnout a po dopadu promasírovat Cloudovi záda. Občas si blonďák nabije zbraň blesky, pro tento případ je nejlepší postup utíkat proti němu a zleva ho oběhnout nebo se mu vyhnout parakotoulem. Po čtyřech až pěti seknutích se opět vrátí na zem.

Hercules (bojuje pouze Sora) - Pokud víte, jak na to, je souboj hračka. Herkules je normálně nezranitelný a jediný způsob, jak ho zbavit štítu, je hodit po něm sud. Poté, co ho trefíte, většinou udělá náběh, takže je lepší chvíli počkat a pozorovat, co udělá. Po třech zásazích sudem bude Herkules na chvíli omráčen a dá vám dostatek času na to, abyste proti němu mohli podniknout výpad. Ve chvíli, kdy se kolem Herkula objeví světlý kruh, na nic nečekejte a rychle z něj utečte, jinak dostanete ránu od jeho silového štítu. Nejzrádnější Herkulovy útoky jsou točení s mečem kolem své osy nebo běhání s nastaveným ramenem po aréně. ZMIZTE z dosahu!

Hades Cup

Normální dohrání: abilita Trinity Limit

Pouze Sora: hůlka Save the Queen

Časovka: štít Save the King

Boss: *Hádes* - Bez Aera ani ránu. Hádes má tak velkou energii, že se zprvu zdá, že mu ani neubližujete, ale nepolevujte. Pořád do něj bušte a vyhýbejte se jeho plamenům. Hodně zrádný může být útok, při kterém si Hádes stoupne doprostřed arény a začne z rukou pouštět oheň. Jediné, co v tuto chvíli můžete dělat, jsou parakotouly ve směru jeho otáčení, nebo se snažit rychle utíkat. V pozdější fázi souboje začne Hádes házet ohnivé koule, které se snadno dají vykrýt a Guardem poslat zpět.

Rock Titan - Na závěr nejlehčí boss ve hře... Obr je tak jednoduchý, že snad ani nemá cenu k němu cokoli dodávat.

Gold Match - Ice Titan

Před samotným soubojem se ověšte vším, co vám dá nejvíc energie, a zároveň si aktivujte abilitu Guard.

Největší chyba, kterou můžete udělat, je začarovat kouzlo Aero. Celý souboj v podstatě spočívá v tom, že budete odrážet ledové krystaly, které na vás bude obr sesílat. Po prvních dvou sraženích na zem začne Titán navíc házet ledové koule (kotouly to vyřeší) a čarovat Blizard - z toho důvodu se raději zdržujte v rohu. Nezapomeňte se léčit a utíkat před krápníky, které vyčarovává obr ze země. Za vyhrání tohoto souboje můžete získat minimálně 9000 Ap, takže je to ideální místo pro vylepšování postav.

Platinum Match - Sephiroth

Jde o nejtužšího bosse ve hře, takže si nefanděte, když budete jen na 50. levelu a nebudete umět Aerogu nebo Curagu. Seph by vás zabil jednou ranou. Vezmeme to zkrátka, co všechno potřebujete: Ultima Weapon nebo Oblivion. V nejhorším případě se dá použít i Metal Chocobo pro svoji délku. Dále budete potřebovat ability Superglide, High Jump, Mp Rage, Second Chance, 3x Critical Plus, Mp Haste, Vorter, Guard, Counterattack

MEDVÍDEK PÚ A PŘÁTELÉ

Úvod do tohoto úkolu jsem sice nastínil v minulém díle TS, ale pro pořádek vše raději zopakuji. Při druhé návštěvě Traverse Town dostanete od Leona věčičku, za kterou vám Cid dá knihu pro Merlina. Ta vám otevře svět Medvídka Pú a jeho přátel. Ten pak funguje tak, že postupně se odkrývají nové lokace (příběhy) na mapě v závislosti na počtu nalezených stránek - Torn Page. Splnit jednotlivé úkoly není těžké, je to docela legrace. Po projití všech příběhů se kniha uzavře a Sora ji uzamkne a splní tak jednu z podmínek k získání bonusového zakončení. Popis lokací jednotlivých stránek naleznete v následující tabulce.

1 - Agrabah - Cave of Wonders	**V podzemí najděte místnost Dark Chamber a v ní truhlu.**
2 - Monstro- Chamber 6	**V truhle v horní části místnosti.**
3 - Atlantica	**Prohledejte Arielinu skrýš a porozhlédněte se po policích.**
4 - Halloween Town	**Prozkoumejte knihovnu v laboratoři.**
5 - Traverse Town	**Nalezněte a vraťte 51 dalmatinů.**

99 DALMATINŮ

1-2-3:	Traverse Town, Third District	za Merlinovým domem (potřeba Glide)
4-5-6:	Traverse Town, Second District	udělejte Trinity Smash za Item Shopem
7-8-9:	Traverse Town, First District	v Item Shopu
10-11-12:	Traverse Town, Sewers	u schodiště
13-14-15:	Wonderland, Queen's Castle	dostanete se sem východem u stropu
16-17-18:	Wonderland, Forest	na stromech
19-20-21:	Wonderland, Mad Hatter's Tea Party	ze sekce Forest sem dojděte východem dosažitelným abilitou Glide
22-23-24:	Olympus Coliseum, Coliseum Entrance	použijte Trinity Jump
25-26-27:	Deep Jungle, Hippo's Lagoon	u stonku popínavého vína vedoucím pryč
28-29-30:	Deep Jungle, Vines 2	hledejte červenou bedýnku
31-32-33:	Deep Jungle, Climbing Trees	u vchodu aktivujte Trinity Jump
34-35-36:	Deep Jungle, Camp	Trinity Jump poblíž vchodu do stanu
37-38-39:	Agrabah, Main Street	v Aladdinově domě
40-41-42:	Halloween Town, Bridge	Glidem přeplachtěte k bedýnce na levé straně mostu
43-44-45:	Neverland, Clock Tower	u místa, kde se objevíte
46-47-48:	Agrabah, Palace Gates	v horní části, dosažitelný vysokým skokem
49-50-51:	Agrabah, Cave of Wonders	na sloupu, musíte tam doplachtit
52-53-54:	Agrabah, Treasure Room	s Aladdinovou opicí aktivujte krystal
55-56-57:	Monstro, Chamber 3	u horního východu do 6 komnaty
58-59-60:	Wonderland, Queen's Castle	skočte do vázy v Bizarre Room
61-62-63:	Hollow Bastion, Laboratory	po dohrání celého levelu se sem vraťte
64-65-66:	Halloween Town, Crypt Yard, v Moonlight Hill	projděte kryptou u létající plošinky
67-68-69:	Halloween Town, Guillotine Plaza	pod schodištěm domu se zvonkem
70-71-72:	Halloween Town, Guillotine Plaza	za pomoci plachtění se dostaňte do obří dýně
73-74-75:	Monstro, Mouth	až se zvedne hladina, hledejte červenou bedýnku
76-77-78:	Monstro, Chamber 3	hledejte na plošinkách v horní části místnosti
79-80-81:	Monstro, Chamber 5	bedýnka ležící na sudech u stropu
82-83-84:	Neverland, Hold	po získání ability létání vyjděte z vězení a ve velké místnosti vyleťte ke stropu
85-86-87:	Neverland, Hold	zamčena za dveřmi, které otevře žlutý Trinity
88-89-90:	Neverland, Captain's Cabin	na posteli
91-92-93:	Hollow Bastion, Rising Falls	skočte z plošinky do bubliny a zanese vás pod vodu
94-95-96:	Hollow Bastion, Castle Gates	po odemčení dveří emblémem jeďte plošinkou aktivovanou oranžovým vypínačem
97-98-99:	Hollow Bastion, High Tower	kouzlem Gravitty si stáhněte truhličku na zem

a Dodge Roll. Všechny místa v předmětech pro Soru obsaďte elixíry. Použijte všechny Ap Up, Defence Up a Atack Up na Soru a vytáhněte postavu na 100. úroveň. To by mělo stačit.

Souboj bude s největší pravděpodobností probíhat zhruba následovně... Začarujete Aerogu a rychle uskočíte, protože se vás Seph pokusí ihned napadnout. Budete se držet v uctivé vzdálenosti, tzn. půl arény, a počkáte, až k vám Sephirot skočí. V tu chvíli máte šanci k němu doletět Superglidem a zasadit první sérii úderů, nebo máte-li použít Ars Arcanum. Sephiroth zmizí, tak se rychle přemístíte parakotoulem někam jinam. Opakováním tohoto postupu snížíte Sephirotovi energii do oranžové barvy. Pokud jste doteď měli se Sephim problémy, od této chvíle je budete mít dvojnásob. Jakmile uslyšíte „Sin Harvest", vzdalte se do opačného rohu, než bude v tu chvíli Sephiroth, a připravte si Elixír. Ve chvíli, kdy vám klesne energie a zmizí mana, ho rychle použijte dřív, než vás zloun doklepne. Poslední fáze souboje nastane, až Sephirotovi klesne energie do zeleného ukazatele. Teprve pak to začne být zajímavé. S aurou si snadno poradíte jako u Herkula, ale co by vám mohlo dělat problémy, bude kouzlo Meteor. U něj platí, že kdo stojí na místě, zůstane tam ležet.

PHANTOM

Phantom je bez diskuzí jeden z nejhorších nepřátel v celém *KH*. Pokud si nedáte pozor, je schopný zlikvidovat členy vašeho týmu jednoho po druhém. Jeho největší síla je v tom, že je nezranitelný vůči všemu, vyjma jednoho náhodně vybraného elementu. Další svízel tohoto souboje je Phantomovo kouzlo Doom, které spustí odpočet na hodinách a ve chvíli, kdy odbije 12, postava, na kterou bylo kouzlo sesláno, zemře. Problém je tedy hlavně v tom, že celý souboj je složený hlavně z kouzlení, a proto se musíte v tomto duchu i připravovat. Phantoma najdete v Neverlandu, když v jedné z kajut pirátské lodi promluví Petr Pan s Tinkerbell a kladně odpoví.

Před soubojem...

Jako první pomocná postava tedy bude muset být Peter Pan - umí mluvit s Tinkerbell. Nejvhodnější druhá postava je Goofy, protože nečaruje kouzla jako Donald a když mu seberete všechny ability potřebující manu (udělejte i u Pana) a nacpete do něj Ethery, bude z něj pojízdná úschovna many.

Pro tento souboj si vezměte meč Lady Luck nebo Ultima Weapon (navýší MP o dva dílky) a Goofymu dejte Dream Shield (získejte všechny Arty od bílých hub). Výběr prstenů nechám na vás. Potřeba budou ability MP Rage, MP Haste, Scan a Second Chance. Goofy dostane navíc MP Gift, aby vás v případě nouze mohl zásobovat manou. Jeden dílek jeho many rovná se tři vaše. Jako přednastavená kouzla si dejte Aerogu, Curagu a Stopru.

Při souboji...

Samotný souboj až tak těžký nebude. Rovnou leťte k ciferníku hodin na věži a zaměřte si je. Jakmile se minutovka začne pohybovat, začarujte na ní stopru. Tím zastavíte ručičku a kouzlo Doom zhruba tři minuty, než bude zase potřeba ručičku zastavit (kouzlo lze znovu začarovat ještě před jeho vypršením). Pokud si budete dávat pozor, stihnete celý souboj dohrát se všemi členy týmu.

Vždy mějte začarovanou Aerogu, strašidýlko docela nepříjemně saje. Momentální Achillovu patu Phantoma poznáte podle srdce ukrytého v plášti. Červené je oheň, modré srdce je zranitelné ledem a žluté bleskem. Vzácně se objeví i bílé srdce, to zraníte pouze fyzickým útokem. Po třech úspěšných útocích se vás strašidlo pokusí profackovat. Rychle se naučte jeho pohyby, abyste neměli problémy se jim vyhnout. Po šesti útocích Phantom sešle malé přízraky, které pokud vás chytí, nehezky vám pocuchají životy. Rychle se schovejte za roh hodin a počkejte, než zmizí. Žádné jiné fatální útoky bubák nemá a já věřím, že s tímto stručným popisem rychle přijdete na to, jak Phantoma co nejpohodlněji zničit.

Lukáš Kolínský

POHLEDY V TRAVERSE TOWN

1	v First District zaktivuje modrý trinity před kavárnou
2	u východu z First do Second District otevřete modrý trezor
3	v Second District po pravé straně vyskočte vysokým skokem na markýzu obchodu „Boots & Shoes"
4	roztočte větrák v obchodě Kulíka, Dulíka a Bubíka
5	hledejte za komínem Accesory Shopu (použijte buď bedny, nebo schopnost High Jump)
6	po dohrání úrovně Monstro navštivte řezbáře Geppeta v jeho domě a porozhlédněte se tam
7, 8	v Third District použijte kouzlo Thunder na poškozený kabel a pak jděte do Second District. V Gizmově obchodě použijte jezdící plošinku a sešlápněte tři tlačítka. Pak prozkoumejte hodiny u východu na střechu
9	prozkoumejte nástěnku v Accesory Shopu
10	poté, co porazíte Guard Amor, vyjděte na střechu Gizmo Shopu a odtud přeskočte na protější střechu. Přeběhněte po hřebeni k východu do Third District a projděte jím. Zde prozkoumejte balkon a naleznete poslední kartu

Silent Hill 2: Directors Cut

INFO

■ **VYDAVATEL:** Konami ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** KCET ■ **RECENZE:** PSM2 13 - 89/100

Naprosto finální verze titulu *SH2*, která nabízí pár novinek.

Pokud vás zajímá, jak má vypadat hra za Marii, jste na správném místě. Na téhle stránce se to dozvíte...

Silent Hill se stal obecně uznávaným držitelem čestného postu nejlepší hororové hry na PlayStation, o který se dělí zároveň s *Resim*. Velká prodejnost druhého dílu tohoto zdařilého kousku vedla k vydání jeho platinové verze, do které autoři vsunuli jako malý bonus hru za Marii. Není ani zdaleka tak dlouhá jako hra za Jamese, ale i tak si zaslouží, aby se jí dostalo řádného onávodování.

Ze skříňky na okně si seberte dvě krabičky nábojů a jděte k umyvadlu. Pod ním budou ležet dvě lahvičky. Vyjděte na chodbu a zelenými dveřmi nalevo přejděte do baru. Z barového pultu si seberte sekáček a z barové židle lékárničku. Vyjděte na ulici.

Cesta na sever je zatarasená, takže Směr jih (tenhle seriál je prostě boží). Až budete míjet kamión po levé ruce, prozkoumejte stupínek u kabiny řidiče. Leží zde lahvička. Utíkejte stále na jih až na křižovatku a zahněte na západ. Zde je taky zatarasená cesta, ale na nárazníku auta leží munice. Vydejte se na východ po Rendel Street. Asi v polovině cesty uvidíte po levé straně stát na parkovišti dodávku. Na jejím předním nárazníku leží dvě malé lékárny.

Na křižovatce zahněte na sever. V západní části Katz Street si ze zídky druhého domu stojícího po pravé straně ulice můžete sebrat lékárnu. Pokud poběžíte až na konec ulice, najdete dvě krabičky s náboji. Vraťte se na Manson St., pokračujte na sever a držte se po pravé straně. O kus dál za křižovatkou Manson a Katz budou u šedého auta ležet náboje. Další věcí na sebrání budou dvě lékárny ležící na korbě auta stojícího u srázu napravo. Doběhněte až na samý konec Manson, jděte ke sloupu s cedulí INN a prohledejte jeho okolí. Dvě krabičky s náboji poputují k vám do inventáře. Podívejte se na mapu a zamiřte do dveří poblíž Blue Creek Apartment.

Přes verandu se dostanete do vstupní haly. Jediné dveře, které půjdou otevřít, budou ty naproti vám. Vstupte do pokoje a porozhlédněte se tady. Na stolku u severních dveří bude ležet mapka, na stole uprostřed místnosti munice a lékárna a na stěně bude červený papír pro uložení hry. Odejděte severními dveřmi. Jděte po schodech do mezipatra a ze stolku vezměte dvoje náboje. Ve druhém patře půjdou otevřít jen jedny dveře. Po projití jimi se otočte doprava a vstupte do sousedních dveří vedoucích na balkon. Seberte si bílou desku (White Board) a jděte zpět do předešlé chodby. Ze stolku na opačném konci úzké chodbičky si vezměte něco na přilepšenou. Vraťte se zpět do části se schodištěm a pokuste se otevřít dveře nalevo. Po rozhovoru se vydejte zpátky do místnosti s krbem. Vylezte po žebříku ukrytém v krbu. Seberte si další dvě desky.

Puzzle

První a bohužel i poslední puzzle v tomto scénáři. Jako první vložte bílou desku, za ní pak červenou otočenou doleva o 90° a nakonec černou desku.

Po získání klíče se vydejte zpět do druhého patra. Znovu vstupte do chodby, s níž sousedí balkon, kde ležela bílá deska, a na jejím konci projděte dveřmi. Odemkněte dveře na druhém konci balkonu a vstupte do chodby s okny. První dveře budou neprůchozí, ale druhé půjdou otevřít. Seberte si ze stolku sirky, vyjděte ven na chodbu a pokračujte až na její konec. Po projití dveřmi se dostanete na schodiště vedoucí až na půdu. Tady zapalte svíčku a zpod křesla vylovte blahopřání k narozeninám.

Dveře do Ernestova pokoje již budou odemčené. Navštivte jeho prázdný pokoj, sesbírejte lékárny a prohlédněte si herbář na stole. Druhé dveře vás vyvedou na chodbu. Jediné dveře, které půjdou otevřít, budou ústit do chodby s dlouhým schodištěm. Seběhněte dolů do prvního patra a otevřete jediné průchozí dveře. Utíkejte dlouhou chodbou na jih, dokud nenarazíte na náboje. Seberte je a utíkejte dál po chodbě až ke dveřím na jejím konci.

V kuchyni si seberte věci z kuchyňské linky a vyjděte do malé chodby se savepointem. Dalšími dveřmi vyjdete do jižního křídla.

Jenom přeběhněte do dveří naproti vám, do pracovny. Za dalšími dveřmi v pracovně bude schovaný Ernest. Po rozhovoru s ním se vraťte k savepointu a otevřete dveře naproti němu. Proběhněte až do zahrady a tady vejděte do modrých dveří. Dostáváte se do první části Jamesova scénáře. Po schodech si vyběhněte do druhého patra a ze země si seberte plánek Blue Creek Apartment. Ten je vám sice k ničemu, ale proč ho nemít, že? Vraťte se do prvního patra, projděte dveřmi naproti schodišti a hned poté zamiřte do pokoje 105. Zde leží na skříncce s otvory pro mince bílá tekutina. V kuchyňce si seberte lékárny a to je asi tak vše, kvůli čemu jste sem šli. Poslední, co musíte udělat, je donést tekutinu Ernestovi.

Lukáš Kolínský

Návod na Silent Hill 2?

Jak jsme již uvedli v textu, toto je návod na bonusovou část hry, kterou naleznete výhradně v Platinové edici *SH2* (která nese navíc podtitul *Directors Cut*). Pokud toužíte po kompletním návodu na tuto hru, sežeňte si TipStation číslo 3. Jak? Nalistujte stranu 14!

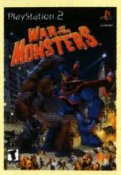
OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Trojúhelník » Mapa
Křížek » Útok/Potvrzení/Hledání
Čtvereček » Stisknutí, při podržení běh
Kolečko » Ovládání baterky
D-pad/levá páčka » Pohyb postavou
R1 » Připravení zbraně
Start » Obrazovka s předměty
Select » Přerušení hry

War of the Monsters

INFO



■ **VYDAVATEL:** SCEE ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Incognito Inc. ■ **RECENZE:** PSM2 15 - 69/100

Chytlavý nápad, pořádné demolice a atmosféra béčkových filmů.

Račte dál... do vypelichané kůže příšer z béčkových filmů.

Tato netradiční bojovka obsahuje mimo jiné také klasický mód Adventure, ve kterém se budete muset postupně probojovat několika pevně danými úrovněmi. Na rozdíl od klasických bojovek vás ale v tomto módu nečekají jen obyčejné souboje jeden na jednoho. Proto jsme se rozhodli přinést vám pár tipů, které by se vám mohly při hraní módu Adventure hodit.

Day of the Colossus

V první úrovni je vaším protivníkem Congar, což je zmutovaná testovací opice pocházející z projektu NASA. Tento první souboj není příliš těžký, protože proti vám stojí pouze osamocený protivník, který toho moc nepředvede. Pokud ho udržíte dál od plného zdraví uprostřed parku, tak ho můžete zabít velmi rychle. Můžete na něj také zkusit shodit jednu ze dvou vysokých budov, které ho dokonale pohřbí.

Revenge of Togera

Zde už bude váš úkol o něco těžší. Na začátku proti vám stojí Tongera, která sama o sobě není žádný nepřekonatelný problém. Po její smrti se ale na scéně objeví Robo 47 v doprovodu malé armády, která značně komplikuje vaši situaci. Při souboji s Tongerou si tedy připravte půdu pro další souboj. Rozbijte budovy kolem a nastřádejte si tak zbraně pro druhý souboj. Nejúčinnější jsou dračí hlava, egyptská hlava a trosky pirátské lodi. Po porážce Tongery se snažte vyhnout skupinkám tanků a po svém protivníkovi házejte okolo ležící trosky. Potom ho osobně dodělejte.

Outpost X

Tato úroveň začíná útokem červených mravenců, se kterými byste se měli vypořádat velmi rychle. Pokud nehrajete na některou z vyšších obtížností, tak pro vás neznamenají prakticky žádné nebezpečí. Po zničení 8 mravenců ale na scénu přichází Roboss, což je o poznání nebezpečnější protivník. Navíc ho budete muset zabít hned třikrát, což nebude nic příjemného. V první fázi stojí na budově, na kterou vy nemůžete vylézt. Z této pozice na vás hází bomby, které vám mohou ubrat docela dost energie. Naštěstí se jim můžete díky úkrokům velmi snadno vyhýbat. Po vyházení tří bomb máte krátký okamžik na to, abyste jednu z nich popadli (můžete je chytat i za letu) a hodili zpět na něj. Tímto způsobem zničíte jeho první podobu. Ve druhé fázi půjde o klasický souboj. Jako zbraň vám doporučujeme použít obrovský balvan z prostředního sloupu. Bezpochyby nejhorší je ale třetí fáze, ve které na vás útočí jako tornádo. Zde vám doporučujeme vyskočit na jeden ze tří sloupů a použít na něj střelbu.

The Creeping Chaos

Před vámi je první souboj s dvojicí protivníků. Tím prvním je smrtelně nebezpečná Preytor a druhým Mecha Congar. Vaší jednoznačnou prioritou je zničení Mecha Congara, který je podstatně slabším protivníkem (pokud ale může podporovat Preytor, dokáže vám nadělat spoustu problémů). Soustřeďte se tedy jen na Mecha Congara a Preytor si za žádnou cenu nevšímejte. Tím totiž dáte Mecha Congarovi šanci doplnit si zdraví, což si nemůžete dovolit. Po jeho zabití si Preytor užijete až až. Je velmi silným protivníkem a velmi ráda utíká z boje. Snažte se na ni tedy používat speciální útoky, kterými ji můžete alespoň na chvíli znehybnit. Pokud se vás bude snažit vylákat do vzduchu, tak si dejte pozor na vojenské vrtulníky, které vám můžou pěkně zatopit.

It Came from the Stars

V této úrovni budete opět stát proti dvěma protivníkům najednou. Půjde o dva Raptrosy, kteří jsou velmi dobří v boji na dálku. Naštěstí je na letišti několik letadel, která vám výborně poslouží jako zbraně. Rozmlaťte je na kusy a ty potom po svých protivnících házejte. Tímto úvodem si velmi zjednodušíte následující boj, ve kterém vám doporučujeme věnovat se protivníkům postupně. Rozhodně s nimi ale bojujte z bezprostřední vzdálenosti, protože jinak si sami stěžujete svou už tak dost těžkou pozici.

Battle for Atomic Island

Stejně jako v úrovni Outpost X, i zde budete muset nejprve porazit několik slabších protivníků. Tentokrát půjde o čtyři slabší varianty Kineticlopse, které byste měli snadno zničit. Pokud se vám nedaří v přímém boji, tak můžete zničit okolní věže elektrárny, které všechny přítomné zraní elektrickými výboji. To vás sice také zraní, ale alespoň se zbavíte všech protivníků najednou. Po zničení Kineticlopsů bude následovat souboj s obrovskou trojhlavou květinou. Popadněte kus trosek, které se povalují všude kolem, a začněte uhýbat jedu, který na vás bude květina plivat. Jako poslední bude plivat levá hlava, na kterou se musíte zaměřit. Až otevře tlamu, tak do ní hoďte kus trosek, který

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog/Směrové šipky » Pohyb
Křížek » Skákání
Kolečko » Zvedání a házení předmětů/šplhání po budovách
Čtvereček » Střelba/lehčí údery
Trojúhelník » Těžké údery
R1 + L1 » Zaměření protivníka
R2 » Blok
Čtvereček + Křížek » Atomovka
Trojúhelník + Kolečko » Speciální útok
Nahoru + Trojúhelník » Úder z běhu
2x Nahoru » Běh

držíte v ruce. Rostlina se zasune do země a začne na vás útočit menšími výhonky. Nepřestávejte skákat a počkejte, až se zase vysune. Pokračujte v této taktice a postupně zničíte všechny tři hlavy.

Battle of the Titans

A je zde další souboj se dvěma silnými protivníky najednou. Tentokrát to budou dva Robo 47, což je sám o sobě velmi nepříjemný protivník se silným speciálem a velmi nepříjemnou střelbou na dálku. V této úrovni navíc nenajdete žádné speciální trosky, kterými byste své protivníky pořádně pochroumali. Naštěstí je zde ale možnost vyvolat zemětřesení, které vám v této úrovni určitě pomůže. Jak jistě víte, po dosažení určitého počtu Damage Points vyvoláte v úrovni zemětřesení. V této úrovni je spousta dobře ohodnocených objektů, které se dají docela snadno zničit. Běhejte tedy po úrovni a snažte se ničit vše, co vám přijde pod ruku (eventuálně pod tlapu). Po zemětřesení už bude zničení protivníků podstatně snazší.

Terror in Paradise

Před vámi je souboj se dvěma bojovníky těžké váhy. Jsou to Agamo a Magmo, kteří dají oba před souboj mezi sebou přednost souboji s vámi. Tentokrát se rozhodně musíte držet dál od svých protivníků, protože jejich těžké údery jsou velmi účinné. Manévrování tedy bude základem vaší strategie. Vaším úkolem ovšem není přežít, ale zničit své protivníky. Asi nejúčinnější zbraní je přeplouvající loď, kterou můžete rozbít na dva velké kusy. Ty potom hoďte po svých protivnících, kterým tak uberete značnou část života. Další zajímavou zbraní je sopka, kterou můžete donutit k erupci tlačítkem (použijte úder ze vzduchu) na jejím levém svahu. Poslední ničivou zbraní je budova Dominguin, kterou na ně můžete shodit za cenu jednoho ze svých životů.

Wave of Destruction

Vašimi dalšími protivníky jsou dva roboti Ultra V. Jsou velmi rychlí a rádi utíkají z boje, ve kterém dostávají náklep. V takových situacích si většinou doběhnou pro zdraví a vy budete muset znovu začínat od začátku. Lepší než přímé útoky je tedy používání okolních budov. Pokud chcete použít smrtící trik, tak se pokuste použít nejvyšší budovu na pobřeží. Stoupněte si na její stranu natočenou k moři a až se k vám vaši protivníci přiblíží, tak na ně budovu shoďte. Pokud se vám to povede, tak zničíte oba roboty i sebe. Vy ale máte více životů, takže úroveň úspěšně dokončíte. Zajímavým trikem je také napadení UFO, které poletuje nad mořem. Jednou z budov si můžete vytvořit most, ze kterého můžete UFO zasáhnout troskami. Tím přivoláte obrovskou vlnu Tsunami, která poškodí vše ve městě včetně vašich protivníků.

Terror in Space

Předposlední úroveň se odehrává ve velmi malé aréně, která vám nedá moc šancí na manévrování. Vaši tři protivníci ale nejsou moc silní, takže by to neměl být velký problém. Pokud jste si zvolili některého z těžších bojovníků, tak vám budou stačit základní údery. V průběhu souboje si můžete kdykoliv vyjet jedním z výtahů na stranách arény nahoru pro zdraví nebo nějaké trosky. Ty zde ale nepoužívejte na házení, protože nejsou příliš účinné. Nechte si je jako zbraň, která zvýší účinnost vašich úderů.

Cerebulon: Destroyer of Worlds

Konečně stojíte před závěrečným protivníkem. Tím je Cerebulon, který na začátku vypadá jako UFO s rukama a nohama. Naneštěstí má aktivní štít, díky kterému ho nemůžete vůbec zranit. Nejprve se tedy porozhlédněte po okolních střechách a popadněte jednu z několika vodárenských věží. Potom se schovejte za jeden z mnoha sloupů, protože Cerebulon na vás zaútočí svým laserovým paprskem. Po zničení sloupu vás sice asi trochu zraní, ale sám po útoku deaktivuje svůj štít. V této chvíli na něj hoďte vodárenskou věž a pokuste se ho zasáhnout co nejvíce střelami. Postup opakujte, dokud Cerebulon nezmění svou podobu (účinnými zbraněmi jsou také vozidla připomínající požárníky). Ve druhé fázi sbírejte velké zářící kusy, které odpadly z Cerebulonovy první podoby. Díky těm jeho druhou podobu zničíte velmi rychle. V poslední fázi potom následuje klasický boj. Pokuste se používat co nejdelší komba, po kterých jděte vždy do krytu. Po Cerebulonově zničení si vychutnejte animaci, ve které se dozvíte spoustu zajímavostí o svém bojovníkovi.

Jakub Holý

Auto Modellista

INFO

■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Capcom ■ **RECENZE:** PSM2 10 - 77/100

Originální pojetí arkádových závodů se zajímavou grafikou, ale velmi zvláštní strukturou závodů.

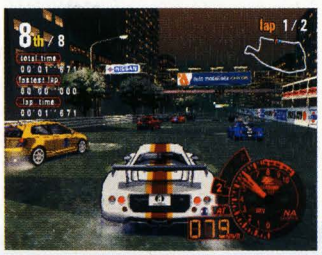
A máme tu další autíčka... takže jako vždycky se pořádně připoutejte, za jízdy nekuřte a připravte se na pořádnou dávku adrenalinu.

V tomto akčním simulátoru najdete dva základní módy hry. Tím prvním je Arcade, kde můžete začít závodit prakticky bez jakékoliv přípravy. Hra vámi vybrané auto automaticky přizpůsobí trati a vy se nemusíte o nic starat. Druhým módem hry je ale Garage Life Mode, ve kterém si můžete se svým autem pořádně pohrát a ještě si zde odemknete spoustu užitečných bonusů. A právě tomuto módu se budeme věnovat v našem návodu.

VÝBĚR AUTA

Již při výběru značky auta vám asi bude jasné, že volba bude těžká. Nabídka modelů sice není jako třeba u *GT3*, ale přesto je z čeho vybírat. Pokud si nechcete vyzkoušet některý konkrétní vůz, tak se při výběru podívejte na označení třídy, do které vůz patří. Třídy jsou celkem tři a jsou označeny písmeny A, B a C. Do třídy A patří nejsilnější a nejlépe ovladatelná auta. Pokud tedy nemáte touhu závodit s handicapem, tak si vyberte jeden z vozů této třídy. Musíme vás ale upozornit, že ve třídě B je také pár zajímavých vozů (velmi dobře se chová například Honda S2000).

Vedle třídy musíte samozřejmě sledovat také základní ukazatel vlastností v pravém horním rohu. Ten vám napoví, jaké by mohly být přednosti vozu, na který se právě díváte. Vyznačenými veličinami jsou akcelerace, ovladatelnost a maximální rychlost. Bohužel jsou někdy tyto ukazatele lehce zavádějící, takže vám stejně doporučujeme zkušební jízdu, při které můžete vlastnosti jednotlivých vozů snadno porovnat.



LADĚNÍ

Po výběru auta se můžete pustit do jeho ladění (Tune Car). Jak sami vidíte, auto můžete ladit hned ve třech různých oblastech. Často se sem budete vracet, takže byste se zde měli pořádně zorientovat. Nejprve vám doporučujeme provést výběr konkrétních součástek a teprve potom se můžete věnovat celkovému nastavení auta.

Easy Tune-Up

Zde si můžete vyladit základní jízdní vlastnosti svého vozu. Nejprve si zvolíte okruh, pro který budete auto nastavovat. Pokud chcete auto nastavit pro všechny okruhy najednou, pak zvolte možnost Average. Potom se vás hra zeptá, jaké jsou vaše představy o vyladění motoru. Můžete si vybrat z nastavení Accele++ (důraz na akceleraci) až Max-Speed++ (důraz na vysokou maximální rychlost). Druhý výběr se týká nastavení podvozku. Zde si můžete vybírat z nastavení Drift++ (nejnižší přilnavost) až Grip++ (nejvyšší přilnavost). Po zvolení nastavení podvozku hra sama nastaví všechny komponenty auta tak, aby jejich chování odpovídalo vašemu požadavku.

Tune-Up

Zde můžete měnit jednotlivé součástky svého vozu. V této hře neexistují žádné peníze, takže si hned na začátku můžete sestavit téměř ideální vůz. Nepřístupná jsou totiž jen vylepšení motoru, která budete muset vyhrát. Po zvolení typu součástky se dostanete do výběru, který je zpracován velmi přehledně. V dolní části obrazovky jsou jednotlivé součástky jednoduše popsány, takže si můžete pěkně v klidu prostudovat, jaký budou mít vliv na jízdní vlastnosti všeho vozu. Po výměně součástky vám přibude možnost jejího nastavení (tvrdost odpružení, nastavení převodovky atp.).

Dress-Up

Poslední možností je nastavení vzhledu vašeho auta. Kromě výběru barev jednotlivých částí karosérie zde najdete také možnost vyměnit si některé prvky karoserie. Zpočátku máte bohužel možnost vybírat si jen ze dvou variant, ale po vítězství v náhodně vybraném závodě třetí úrovně se zpřístupní třetí varianta, takže vzhled vašeho auta bude určitě přesně odpovídat vašim představám.

ZÁVODY

Struktura závodů je velmi jednoduchá. Všechny jsou rozděleny

Co můžete vyhrát

V módu Garage Life Mode si postupně otevřete celkem 7 úrovní obtížnosti. Každá z těchto úrovní obsahuje určitý počet závodů, ve kterých můžete za vítězství získat náhodně stanovené odměny. Každá úroveň má ale několik pevně stanovených odměn, které v závodech této úrovně určitě získáte. Jde o skrytá auta a některá stěžejní vylepšení, která jsou na začátku nepřístupná.

Level 1
Auta - Subaru 360
- Honda AS800E
Vylepšení- Engine tune-Up Lv.1
- Weight Reduction Lv.1
- Computer Tuning Lv.1

Level 2
Auta - Toyota Sports 800
- Toyota Levin
Vylepšení- Engine tune-Up Lv.2
- Weight Reduction Lv.2

Level 3
Auta - Mitshubishi Gallant GTO GS-R
- Honda AS800E
Vylepšení- Engine tune-Up Lv.3
- Computer Tuning Lv.2

Level 4
Auta - Mazda Savanna GT RX-3
- Nissan Skyline 2000GTR
- Nissan Fairlady Z432R
- Nissan Fairlady 240ZG
Vylepšení- Engine tune-Up Lv.4
- Computer Tuning Lv.3

Level 5
Auta - J(G)iotto DOME-Zero
Vylepšení- Weight Reduction Lv.3

Level 6
Auta - Mazda Cosmo 21

Level 7
Auta - Mitsuoka Orochi
- J(G)iotto Caspita
Vylepšení- Engine tune-Up Lv.5

do celkem sedmi úrovní, které si musíte postupně otevřít. Na začátku máte přístupnou samozřejmě jen první úroveň, ve které si můžete vybrat ze tří různých závodů. Po vítězství v jakémkoliv z nich se zpřístupní druhá úroveň. Pokud vám tedy jakýkoliv typ závodů nebude vyhovovat, můžete ho prostě vynechat (ani v dalších úrovních nemusíte pro otevření vyšší úrovně vyhrát všechny závody). Odměny za vítězství jsou ale rozděleny v každé úrovni náhodně, takže vynecháváním závodů můžete přijít o některá důležitá vylepšení. A my vám garantujeme, že s rostoucí obtížností zvýšení výkonu svého vozu rozhodně uvítáte.

Závody do vrchu

Ve hře jsou dvě trati, na kterých se závodí z kopce nebo do kopce (Akagi Hill a Rokko Hill). Tyto tratě jsou velmi specifické díky velkému počtu prudkých zatáček, jejichž pořadí si asi hned tak nezapamatujete. Z klasických závodních her nejspíš nejste na nic podobného zvyklí, takže vám jejich dokonalé zvládnutí bude trvat asi nejdéle. Rozhodně vám doporučujeme pilně na nich trénovat, protože ve vyšších úrovních vám na nich budou dělat protivníci největší problémy. Díky jejich charakteru vám doporučujeme nastavit motor spíše na akceleraci a podvozek na vyšší přilnavost.

Městské okruhy

Okruhy tohoto typu jsou ve hře celkem tři (Tokyo Area1, Tokyo Area2 a Osaka Highway). Na všech třech si užijete jízdu ve vysokých rychlostech mezi svodidly, která vám nic nedarují. Díky tomu k nim musíte přistupovat úplně jinak, než k závodům do vrchu. Zde je nejdůležitější zapamatovat si všechny zatáčky a pečlivě si je najíždět. Auta ve hře jsou většinou nedotáčivá, takže se vám poctivý nájezd velmi vyplatí. Při nastavování auta vám doporučujeme zvolit nastavení motoru na vyšší maximální rychlost, protože okruhy tvoří hlavně rovinky, na kterých byste jinak zbytečně ztráceli. Také vás musíme upozornit na jízdu v dešti, před kterou si musíte vždy zvolit pneumatiky se vzorkem.

Závodní okruhy

Tento typ trati ve hře zastupuje pouze Suzuka, kterou jistě znáte z jiných závodních her. Je to velmi komplexní okruh, na kterém se střídají technické pasáže s dlouhými rovinkami. Naštěstí sem autoři nepřidali žádná svodidla, takže se nemusíte bát využívat celou šířku vozovky. Díky nevyhraněnému charakteru okruhu vám doporučujeme vyvážené nastavení auta. Pokud si ale věříte, tak můžete zkusit nastavení zvyšující maximální rychlost. V takovém případě musíte ovšem přesně vědět, co si v konkrétních pasážích okruhu můžete dovolit.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Řízení

Křížek » Plyn
Kolečko » Ruční brzda
Čtvereček » Brzda
Trojúhelník » Výstražná světla

R1 a L1 » Řazení
R2 » Přepínání pohledů
L2 » Pohled dozadu

TECHNIKA JÍZDY

Tato hra se rozhodně nesnaží o žádnou simulaci jízdních vlastností reálných aut. Této skutečnosti budete muset přizpůsobit svůj styl jízdy, protože jste pravděpodobně zvyklí na něco trochu jiného. Jako první vás asi zaujme přehnaná přilnavost vozů ve vysokých rychlostech. Díky ní můžete mít problémy s odhadem průjezdu ostřejšími zatáčkami, ve kterých budete mít pocit přetáčivosti. To je velmi nebezpečné, protože svodidla jsou zde velmi agresivní. Zvykněte si tedy na vyšší rychlost průjezdu zatáčkami a v závodech do vrchu si pro jistotu udržujte odstup od vnitřních svodidel.

Druhou důležitou vlastností vozů ve hře je naprosto nesmyslné zpracování jejich kontaktů. Vaši soupeři vás dokáží jemným dotykem natočit do úplně nečekaného směru, takže vás dokonale rozhodí. Pokud jste tedy zvyklí na kontaktní závodění, tak na něj radši rychle zapomeňte. Jakémukoliv kontaktu se soupeři se totiž musíte vyhýbat jako čert kříži. Když se ale kontaktu prostě vyhnout nemůžete, tak volte čelní náraz nebo svému soupeři nastavte záď vozu. Nejhorší jsou totiž boční nárazy, jejichž následky jsou nevypočitatelné.

Jakub Holý

Moto GP3

I na řízení motorek je pořád co vylepšovat... takže přidejte plyn a jdeme na to!

INFO

■ **VYDAVATEL:** SCEE ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Namco ■ **RECENZE:** PSM2 16. 74/100

Větší a v mnoha ohledech lepší než její předchůdce.

V sérii *Moto GP* se snaží její autoři velmi věrně simulovat chování skutečných závodních strojů. To sice velmi potěší všechny skalní příznivce závodů motorek, ale začátečníky by to mohlo zpočátku odrazovat. Proto jsme se rozhodli sepsat pár tipů, které by vám měly první kroky v této hře rozhodně usnadnit. A pokud vám naše tipy pomohou k lepšímu pocitu z jízdy v této výborné hře, tak nás to upřímně potěší.

Těžké začátky

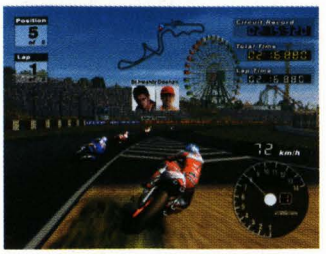
Vaše pozornost by se měla na začátku zaměřit hlavně na zvládnutí základní techniky jízdy. Možná si řeknete, že závodění s vypnutým módem simulace nemůže být tak těžké, abyste měli něco takového zapotřebí. Pokud si ale chcete závodění na motorce opravdu užívat, nesmíte na techniku jízdy při samotném závodě vůbec myslet. Dokud totiž budete před každou zatáčkou řešit, jak si ji najedete a kde začnete brzdit, tak se nemůžete plnohodnotně soustředit na boj se svými soupeři. A když se nemůžete naplno věnovat závodění, tak vás tato hra začne velmi brzy nudit.

Pro zažití základní techniky jízdy je ideální mód Challenge. Najdete zde mnoho úkolů, díky kterým se naučíte velmi efektivně projíždět všechny základní typy zatáček, na které ve hře narazíte. Pro začátek vám doporučujeme soustředit se na úkoly, ve kterých musíte projíždět krátké pasáže okruhů bez kuželů (například Challenge 39 a 40). Většinou jde jen o pár zatáček, které si velmi rychle zapamatujete. Díky tomu se můžete soustředit na pilování techniky jejich průjezdu. Zkoušejte si zatáčky najíždět z nejrůznějších úhlů, měňte brzdné body a snažte se najít ideální rychlost průjezdu. Pokud ve většině úkolů tohoto typu získáte bez znatelných problémů bronzové hodnocení, tak máte krušné začátky za sebou.

Hledání rychlosti

Nyní tedy víte, jakým způsobem máte jednotlivé typy zatáček projíždět. To ale zdaleka neznamená, že je z vás dokonalý jezdec. Budete ještě muset strávit pěkných pár hodin pilným tréninkem, než si začnete jízdu opravdu vychutnávat. Možná si myslíte, že by dalším krokem vašeho tréninku mělo být projíždění celých okruhů. Asi vás zklameme, ale na celé okruhy máte ještě čas. Nyní musíte svou techniku vypilovat na takovou úroveň, abyste byli schopni na jednotlivých úsecích pravidelně zajíždět časy odpovídající stříbrnému hodnocení.

Po splnění základního limitu každého úkolu hra o něco přitvrdí. Objeví se totiž přísnější limit, po jehož dosažení dostanete stříbrné hodnocení. Rozdíl mezi základním limitem a limitem stříbrného hodnocení není velký. V drtivé většině úkolů odehrávajících se na vybraných úsecích jde pouze o půl vteřiny. Těchto 50 setin ale znamená rozdíl mezi začátečníkem a pokročilým jezdcem. Možná jste v některém úkolu tento limit náhodou velmi rychle splnili. Jste ale schopní svůj výkon zopakovat? Jste schopní opakovat tento výkon spolehlivě? Pokud je odpověď na obě otázky ne, tak byste to měli napravit.



Hledání rychlosti není nic jednoduchého. Budete se totiž muset naučit jezdit na hraně, což bude zpočátku těžké. Nesmíte se ale bát občas to přehnat. Váš stroj vás totiž nejednou překvapí tím, co je schopný snést. Například velmi důležitá je jízda přes obrubníky. Pokud nevyužijete plnou šířku závodní dráhy, tak se sami připravujete o rychlost. Určitě vám nemusíme vysvětlovat, že čím je oblouk, který vykroužíte, širší, tím rychlejší je váš průjezd.

Ostré zatáčky

Toto je typ zatáček, ve kterých dělají začátečníci spoustu chyb. Většinou totiž mají tendenci hrát si v takových zatáčkách s plynem a brzdou. To je ale zásadní chyba. Na přiměřenou rychlost musíte motorku zpomalit ještě před zatáčkou nebo na jejím úplném začátku. To znamená, že na začátku brzdíte naplno a pak už se brzdy ani nedotknete. Stejné je to s plynem. Nemůžete ho přidat a potom pustit, abyste se vešli na dráhu. Musíte zkrátka zvolit takový bod akcelerace, abyste mohli přidat plyn naplno a už ho nemuseli pouštět. Hlavní tedy je najít správný bod brždění a akcelerace.

Rychlé zatáčky

S průjezdem rychlých zatáček určitě nemáte problémy. Otázka ale je, jestli je projíždíte dost rychle. Technika průjezdu rychlých zatáček závisí na vaší schopnosti zvládnout nedotáčivost. Závodní

motorky se totiž dotýkají vozovky velmi malou plochou a při své rychlosti prostě nedotáčivostí trpět musí. Snažte se tedy do mírných zatáček najíždět spíše dříve než později. Najeďte si na vnitřní okraj zatáčky a nedotáčivost korigujte pouštěním plynu. V rychlých zatáčkách zásadně nepoužívejte brzdy.

Pokud jste si již při průjezdu všemi typy zatáček jistí, tak by vám dosažení stříbrného hodnocení nemělo dělat problémy. Váš výsledný styl se samozřejmě může od toho námi popisovaného lišit, ale půjde spíše o rozdíly kosmetického charakteru. Každopádně jste připraveni vrhnout se na celé okruhy.

Dosažení spolehlivosti

Nyní tedy máte jistotu, že jste schopní vypilovat průjezd krátkého úseku okruhu téměř k dokonalosti. Pokud jste schopní zajíždět dobré časy opakovaně, tak vaše sebedůvěra určitě pěkně stoupla. Pro rychlý průjezd celého okruhu je ale důležité dosáhnout spolehlivosti. Musíte se tedy naučit najít kompromis mezi rychlým a bezpečným průjezdem zatáčkou. Jedna probrzděná zatáčka totiž znamená větší ztrátu, než když v deseti jiných zatáčkách začnete brzdit o pár desítek centimetrů dřív.

V této fázi tréninku je pro vás ideální mód Time Trial. V něm totiž můžete velmi názorně zjistit, o kolik času vás může připravit například špatně provedený výjezd ze zatáčky. Jakmile uděláte jedinou chybu tohoto typu, tak se na svého ducha budete po zbytek kola dívat jen zezadu. Když ale všechny zatáčky projedete s malou bezpečnostní rezervou, tak se od ideálního průjezdu odchýlíte jen o nějakou tu desetinu. Navíc po jedné chybě často přijde další, pokud se tu první snažíte napravit příliš riskantní jízdou. Zkuste v módu Time Trial dosáhnout času, za který dostanete v módu Challenge (úkoly 90 - 93) stříbrné ohodnocení. Pokud se vám to podaří, tak je ten pravý čas na porovnání sil s konkurencí.

Umění závodit

Po zvládnutí vlastního stroje se musíte naučit pohybovat po dráze společně s vašimi soupeři. Ti vám svou přítomností často znemožní ideální průjezd okruhu, takže se vaše časy na jedno kolo asi o něco zhorší. To ale asi nikoho nepřekvapí. Pokud ovšem chcete bojovat s těmi nejlepšími, musíte se dokázat oprostit od vnímání slabších soupeřů. Kolem pomalejších strojů musíte zkrátka prolétnout jako kolem kuželů, které berete jako součást okruhu. Když budete s těmito soupeři bojovat, pak nemáte sebemenší šanci na úspěch (o úspěchu se dá hovořit pouze při závodění na obtížnost Hard). Předjíždění takových soupeřů byste měli zvládnout na rovince a v zatáčkách vnitřkem i vnějškem.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Řízení a naklánění

Křížek » Plyn
Čtvereček » Brzda/přední brzda
Trojúhelník » Změna pohledu

R1 a L1 » Řazení
L2 » Zadní brzda

Soupeření se špičkovými jezdci je ale o něčem úplně jiném. Zde přichází na řadu opravdový souboj, ve kterém musíte využít všechny existující triky. Pro nacvičení takových soubojů je opět ideální mód Challenge. V úkolech 2 až 16 musíte absolvovat jeden okruh s jediným soupeřem. Díky tomu máte možnost soustředit se jen na toho jednoho protivníka, na kterém si můžete pilovat techniku přímých soubojů.

Jak předjíždět

Váš soupeř bude mít většinou o něco lepší start, takže budete mít v drtivé většině případů možnost provést předjíždecí manévr. Nejlehčí je samozřejmě předjíždění na rovince, na které můžete využít vzduchové kapsy. Díky té máte nižší aerodynamický odpor a můžete předjet i soupeře s lehce silnějším strojem. Většinou ale budete předjíždět v zatáčkách, ve kterých můžete pro změnu použít lehké opření o soupeře. Proto musíte samozřejmě volit nájezd z ostřejšího úhlu a o něco riskantnější brzdný bod. Opřením o soupeře se ale zpomalíte, takže svou rychlost snadno dostanete do optima.

Jak si udržet pozici

Po předjetí soupeře si musíte svou pozici uhájit. Než se totiž od svého soupeře vzdálíte, tak od něj můžete čekat podobné útoky, jakými jste ho častovali vy. Této skutečnosti musíte přizpůsobit svou jízdu

a zvolit takzvanou bojovou stopu. Do zatáček tedy stále najíždějte v ostřejším úhlu a snažte se tak blokovat soupeřovy pokusy podjet vás. Stačí pár ťuknutí, kterými ho zpomalíte a můžete se mu vzdálit. Po takovém kontaktu se tedy soustřeďte na ideální průjezd několika dalších zatáček. Jakmile je soupeř dost daleko, můžete si opět začít držet své tempo.

Trénink tedy máte za sebou a můžete se pustit do opravdového závodění. Pokud si skutečně věříte a chcete zkusit mód simulace, tak si nezapomeňte předefinovat ovládání. V nastavení totiž musíte zvolit analogový mód tlačítek, bez kterého byste neprojeli ani jednu zatáčku. Původní nastavení bohužel s jemným ovládáním plynu vůbec nepočítá.

Jakub Holý

Minority Report

INFO

■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** TreyArch ■ **RECENZE:** PSM2 12 - 60/100

Dobře udělaná mlátička naroubovaná na film, který moc mlátičkový není.

Možná si myslíte, že když jste viděli film a četli knihu, jistě bude pro vás dohrání téhle hry hračka. Tak se nechte překvapit...

SUSPECT: ANDRE SERENA

Začínáte v kanceláři, ve které mělo dojít k vraždě. Vrah Andre Serena před vámi ale uteče a vy ho samozřejmě budete muset pronásledovat. Nejprve se zbavte dvou protivníků, kteří vás napadnou přímo v kanceláři, a potom rozbijte tři notebooky na psacím stole za vámi. Tak získáte prvních 50$. Potom pokračujte chodbou vedoucí z kanceláře a probijete se až do velké kuchyně. Zde vás napadne několik kuchařů s válečky. Po jejich likvidaci jděte do chodby s řadou lednic, protože v první a třetí najdete 25$. Vyběhněte po schodech do prvního patra a po vyřízení dalších dvou protivníků přeskočte zábradlí pro 50$. Přeskočte přes zábradlí zpět na ochoz a zkuste otevřít dveře, kterými jste viděli utíkat Serenu. Bohužel jsou zamčené, takže si budete muset najít jinou cestu.

Pokračujte po ochozu na jeho druhý konec, kde najdete další dveře. Ještě před jejich otevřením ale prolezte malou dírou mezi trubkami nalevo od vás a seberte dalších 50$. Potom se vraťte ke dveřím a vyjděte ven na balkón. Po trubce nad vámi přeručkujte kolem reklamy na druhý balkón, kde zahlédnete Serenu. Proběhněte chodbou do malé místnosti s několika lednicemi a začněte bojovat se Serenou. Ještě než ho ale úplně zneškodníte, tak prohledejte všechny lednice. V jedné z nich je totiž posledních 50$.

SUSPECT: NIKKI JAMESON

Další vražedkyni budete stíhat společně se svým kolegou Barrym, který nesmí v této úrovni zemřít. Ještě než se ale pustíte do jejího pronásledování, musíme vás upozornit na první skrytou prémii. Jděte k řadě sedadel přímo před vámi a vyskočte na pravý výčnělek s květinami. Nad ním najdete prvních 50$. Potom vyběhněte po schodech nahoru a narazíte na ozbrojeného robota. Při jeho likvidaci budete muset použít jednu ze svých střelných zbraní. Po jeho zneškodnění se otočte doleva a uvidíte malou kancelář. Rozbijte okno a skočte si dovnitř pro brokovnici a 50$. Pokračujte do dekontaminační místnosti na konci chodby a tlačítkem si otevřete dveře vedoucí do šatny se třemi dalšími roboty. S Barryho pomocí byste je měli zvládnout bez větších problémů. Potom pokračujte do velkého sálu, ve kterém už půjde do tuhého. Narazíte zde na větší množství robotů, na které možná bude rozumné použít brokovnici (stříleite z minimální vzdálenosti). Po likvidaci posledního robota přeběhněte na druhou stranu sálu a tlačítkem na konci ochozu vypněte přívod unikajícího plynu. Potom vyskočte na široký válec uprostřed sálu a po silném potrubí si doběhněte pro 50$ (jděte opatrně, protože pád z této výšky vám ubere docela dost zdraví).

Jděte do kontrolní místnosti, za kterou je sál plný velkých nádrží. Nikki za sebou ale zanechá granát, který celou místnost zapálí. Vaším úkolem je projít mezi hořícími nádržemi (nízké plameny přeskakujte a u dvojitých čekejte na přerušení) do rohu místnosti a vypnout přívod hořlaviny. Potom se otočte a před sebou uvidíte malou místnost s 25$ a brokovnicí. Vraťte se ke schodům na začátku místnosti a pokračujte dál. Zastřelte dva roboty a za schodištěm najdete dalších 25$. Potom vyběhněte po schodech a dekontaminační místností projdete do laboratoře, kde jsou další tři roboti. Zlikvidujte je a potom jděte ke dveřím do další dekontaminační místnosti. V rohu napravo od dveří leží součástka, do které musíte několikrát kopnout. Potom z ní vypadne 50$. Dokončení úrovně už je jednoduché.

EVERYBODY RUNS

Z lovce se stává kořist a vy musíte utéct z budovy PreCrime. Začínáte v nejvyšším

patře a musíte seběhnout do přízemí, kde najdete východ. Ten je ale bohužel zamčený, takže budete muset nejprve získat příslušný klíč, který má velitel jednotky v místnosti označené Ready Room. Před tím byste se ale měli věnovat sbírání peněz. Nalevo od východu začíná můstek, po kterém vyběhněte do kanceláře s 25$. Napravo od východu jsou bohužel na začátku dalšího můstku zamčené dveře. Budete tedy muset vyskočit na zídku a z ní teprve na můstek. V kanceláři na konci tohoto můstku najdete 100$. Nyní byste měli vyběhnout zpět do nejvyššího patra, kde najdete místnost s klíčem. Ten má u sebe velitel označený žlutým nárameníkem. Až ho zlikvidujete, tak seberte klíč a jedním z malých výtahů u stěny místnosti vyjeďte o patro výš. Zde najdete celkem 125$. Potom doběhněte k východu a ukončete úroveň.

BEAR'S CAVE

Váš úkol v následující úrovni bude jednoduchý. Musíte porazit agenta Moselyho, který je velmi nepříjemným protivníkem. Navíc mu na pomoc přispěchá spousta důstojníků PreCrime, takže rozhodně nepůjde o žádný férový souboj. Vy ale naštěstí máte střelné zbraně, které proti vám za žádných okolností Mosely nepoužije. Využijte toho a rozstřílejte ho na mraky. Doporučujeme vám použít standardní pušku, do které získáte náboje od důstojníků PreCrime. Po zneškodnění Moselyho ještě musíte pobít všechny zbývající důstojníky v místnosti a máte vyhráno.

JETPACK ESCAPE

Na začátku úrovně budete muset zlikvidovat čtyři policisty, kteří vás napadnou v hale metra. Nejprve se pusťte do těch, kteří mají střelné zbraně (na ty bude možná dobré obětovat nějaké ty náboje), protože zbývající protivníky s obušky už potom snadno přemůžete i beze zbraně. Ještě než budete pokračovat dál, rozbijte všechny čtyři mříže ve stěnách haly (získáte tak 75$ a náboje do samopalu). Potom vyběhněte na nástupiště modré linky metra a aktivujte jetpack. Dveře tunelu nalevo od vás jsou otevřené a vy můžete vlétnout dovnitř. V tunelu na vás ale čeká spousta policistů a několik dveří, které se pomalu zavírají. Nejjednodušší je pokusit se tunelem co nejrychleji prolétnout, aniž byste bojovali (pokud tunel neprolétnete napoprvé, tak se naučte nazpaměť směr zavírání jednotlivých dveří). Sice vás cestou zraní, ale na další stanici metra najdete hned na začátku velké zdraví.

V prostoru druhé stanice metra budete muset zlikvidovat všechny policisty, abyste si zpřístupnili červenou linku metra. Na začátku vás zde čeká opět čtveřice protivníků v podobném složení jako na začátku úrovně. Nejprve se postarejte o protivníka se samopalem, který pro vás znamená největší nebezpečí. Potom už by opět měly stačit vaše chvaty a hmaty. Likvidací první čtveřice ale souboj nekončí. Vyběhnou na vás totiž další čtyři, takže si budete muset celý postup zopakovat. Po jejich zneškodnění se v prvním patře otevřou dveře vedoucí na nástupiště červené linky. Před dalším postupem ale opět nezapomeňte rozbít mříže, za kterými tentokrát najdete 50$ a malé zdraví.

Tunelem červené linky vylétnete na malé náměstí. Nejprve přelétněte na balkón na druhé straně a zlikvidujte dva střelce. Potom si připravte nějakou účinnou zbraň a slétněte na zem. Zde na vás totiž čeká čtveřice policistů, se kterými nebude lehké pořízení. Až je zlikvidujete, tak se vám otevře tunel vedoucí na další malé náměstí. Hned na jeho začátku vyleťte do maximální výšky a vlevo před sebou uvidíte malou plošinku se zdravím, 50$ a puškou. Potom přelétněte na balkón v protější budově a zlikvidujte dva střelce (hoďte je dolů). Nakonec přelétněte na nástupiště metra v nejvzdálenější části náměstí a pobijte několik policistů, kteří za vámi přiběhnou. Až jich zlikvidujete dostatečné množství, tak se vám otevřou dveře vedoucí do tunelu metra. Ještě před ukončením úrovně ale sleťte do sklem uzavřeného prostoru vedle nástupiště. Zde najdete několik dalších dolarů a nějaké zdraví. Úroveň ukončíte vlétnutím do tunelu metra.

WELCOME TO MALL CITY MR. ANDERTON

Z nástupiště metra se nyní budete muset probojovat do hlavní části obrovského obchodního domu. Nejprve zničte policejního robota, který je vyzbrojen samopalem. Potom vyběhněte po schodech na konci nástupiště do malé místnosti, ve které vás napadnou dva členové ochranky, se kterými bude vcelku snadné pořízení. V průběhu boje na vás ale většinou vyběhne jejich hubený kolega, který dokáže docela účinně chytat vaše kopy. Použijte na něj tedy údery pěstí a bude po problému. V malé místnosti, ze které vyběhl, najdete tlačítko, kterým si otevřete dveře vedoucí do prosklené spojovací chodby. Rozbijte na libovolné straně sklo a seskočte do malé zahrady. Najdete zde zdraví a samopal.

Vylezte zpět do chodby a pokračujte do další místnosti, ve které je na stěně vlevo nepřehlédnutelné tlačítko. Zmáčkněte ho a do místnosti přiběhne několik členů ochranky. Utečte zpět do spojovací chodby a své protivníky zlikvidujte tak, že je naházíte do zahrady pod sebou. Potom vyběhněte po schodech do chodby, ve které se utkáte s druhým policejním robotem. Pokračujte chodbou vedoucí doprava a vyběhněte další krátké schody. V místnosti na konci této slepé chodby najdete pušku. Vraťte se na poslední křižovatku dvou chodeb a zahněte doprava. Čeká vás poslední souboj. Po zneškodnění všech členů ochranky doběhněte ke dveřím, u kterých úroveň končí.

MALL CITY COURTYARD

Jste na malém náměstí, kde vás po pár krocích identifikuje všudypřítomný oční skener. V tu chvíli se na vás vrhne policejní robot a dva členové ochranky. Po zničení robota by měl být tento souboj jasnou záležitostí. Až úspěšně složíte oba zbývající protivníky, tak se rozhlédněte kolem sebe a uvidíte symbol, u kterého najdete 25$. Potom proběhněte krátkou chodbou plnou reklam a na jejím konci vyskočte na vodopád nad chodbou. Po několika velkých schodech vylezte až na úzkou římsu, po které můžete dojít až nad krátký spojovací můstek. Seskočte na něj a rozbijte mříž uzavírající vstup do klimatizace. Uvnitř budete muset přebíhat mezi krátkými slepými odbočkami, ve kterých na vás nemá vliv jinak nepřekonatelný proud vzduchu.

Ke konci cesty klimatizací narazíte na dvě krátké odbočky. V jedné z nich jsou peníze a ve druhé zdraví. Na konci klimatizace opět rozbijte mříž a vyběhněte na skleněnou desku zavěšenou pod stropem. Rychle přeběhněte na její konec a přeskočte na druhou desku.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Natočení kamery
- **Směrové šipky »** Přepínání zbraní
- **Křížek »** Rychlý úder (pěst)
- **Kolečko »** Chycení/blokování úderů
- **Čtvereček »** Silný úder (kop)
- **Trojúhelník »** Skákání
- **R1 »** Střelba
- **R2 »** Přiblížení
- **L1 »** Zaměření cíle
- **L2 »** Skrčení

Zde najdete posledních 25$. Pokud se vám podaří přeskočit i na třetí desku, najdete samopal. Nakonec spadněte dolů a vypořádejte se s bezpečnostními silami. Kromě ochranky jsou zde také dva obtížní policejní roboti. Úroveň zakončíte vběhnutím do výtahu.

MALL RATS

Náplň následující úrovně je velmi jednoduchá. V nákupní hale musíte zlikvidovat celkem 25 vandalů, kteří ničí vše, co jim přijde do rány. Pokud si chcete šetřit náboje na horší časy, nebude to jednoduchý úkol. Všichni vaši protivníci jsou totiž vyzbrojeni dřevěnými tyčemi, které jsou velmi účinné. Rozhodně nejjistější taktikou je vyběhnout do prvního patra, odkud můžete omráčené vandaly házet do přízemí. Navíc je zde dost omezený prostor, takže vás na úzkém ochozu nemůžou protivníci obklíčit. Hned za začátku vám také doporučujeme proběhnout celou úroveň, protože zde najdete 50$ (polovina této částky je schovaná v malém výklenku za obchodem se surfovými prkny). Po zneškodnění posledního protivníka úroveň končí.

DREAMWEAVER THEATER

Další krátká úroveň, ve které bude vaším jediným úkolem vyčistit uzavřený prostor od všech protivníků. Nejprve zlikvidujte policejního robota, který stojí přímo uprostřed parketu. Potom si pohrajte s ochrankou, která se dostaví v docela slušném počtu. Chvilku počkejte na parketu, a když nebude přibíhat nikdo nový, tak si skočte k baru pro brokovnici a velké zdraví. Dál pokračujte chodbou, ze které vyběhlo několik členů ochranky. Na jejím konci najdete výklenek s posledním robotem. Ještě než ho zlikvidujete, tak si skočte pro 100$, které leží přímo za ním. Zničením tohoto robota úroveň končí. Pokud se tak nestane, na někoho jste zapomněli. Stačí proběhnout úroveň zpět na začátek a pobít zývající protivníky.

Černý trh

Dobrý nákup na černém trhu (Black Market) je velmi důležitým aspektem hry. Pokud se budete v prvních úrovních pilně věnovat hledání a sbírání peněz, tak si budete moci brzy pořídit nepostradatelná permanentní vylepšení. Tím rozhodně nejdůležitějším je rozšíření vašeho ukazatele zdraví. S jeho počáteční délkou byste měli v pozdějších fázích hry výrazné problémy. Nesmíte ale podceňovat ani dočasná vylepšení. Zde je nejvýhodnější volbou brnění, bez kterého se v úrovních plných střelců prosadíte jen s velkými problémy. A pokud vám zbudou nějaké ty peníze na rozhazování, tak si nakupte nějaká nová komba, která vyhovují vašemu bojovému stylu.

HOME AGAIN, HOME AGAIN

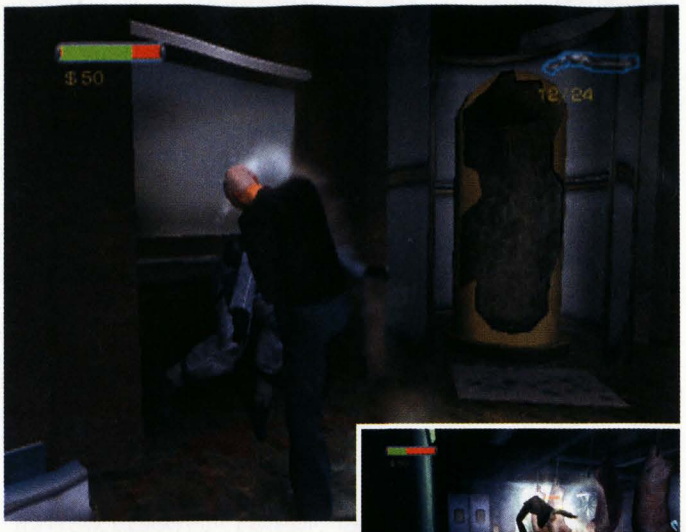
Konečně se dostanete domů a hned musíte zase pryč. Do vašeho bytu vtrhla jednotka PreCrime doprovázená skupinkou pátracích droidů. Vaším hlavním nebezpečím budou důstojníci s puškami, které poznáte podle červených náramenníků. Ty musíte v každé situaci likvidovat jako první. Přes několik dvojic se probojujte z bytu ven na chodbu. Zde vás napadne několik dalších policistů, kteří vystoupí z výtahu. Posledními protivníky bude dvojice policistů, která přiběhne z chodby vedoucí k východu. Zlikvidujte je a z jednoho z nich vypadne magnetická karta. Jděte chodbou směrem k východu a napravo uvidíte šedé dveře. Rozkopejte je a v malé místnosti najdete zdraví a brokovnici. V bytě naproti seberte 50$ a opusťte patro.

LOBBY FIGHT

Ze schodiště se dostáváte do velké haly, která je plná důstojníků PreCrime. Pokuste se bojovat vždy jen s několika z nich. Pokud se jich kolem vás seběhne příliš mnoho, tak se zkuste dostat na nějaké hůře přístupné místo a než k vám doběhnou všichni, můžete rozdat alespoň pár ran. Až budou všichni mrtví, tak doběhněte k řadě výtahů a v jednom z nich najdete 25$. Dveře vedoucí ven jsou bohužel zavřené, takže úroveň ještě nekončí. Vyběhněte po krátkém schodišti na ochoz nad halou a ze střechy před vás seskočí dvojice policistů. To se bude ještě několikrát opakovat, takže se do kontrolní místnosti budete muset probojovat. Naštěstí můžete omráčené policisty házet z ochozu dolů, takže to není neřešitelná situace. Až se konečně dostanete do kontrolní místnosti, tak nejprve rozbijte jednu z tmavých skleněných desek přímo uprostřed. V malém prostoru mezi nimi je totiž dalších 25$. Potom doběhněte ke kontrolnímu panelu, na kterém můžete zmáčknout tlačítko ovládající dveře pod vámi. Vyběhněte zpět do haly a proběhněte otevřenými dveřmi (už se nemusíte zdržovat bojem).

SKYBRIDGE

Stojíte na začátku prosklené spojovací chodby, která vede do protějšího domu.



Překonat těch 100 metrů ale rozhodně nebude jednoduché. Hned na začátku vás totiž napadne početná skupina policistů, kteří vám dají pěkně zabrat. Bez okamžité likvidace dvou střelců je to prakticky neřešitelná situace. Pokud tedy máte brokovnici a pár nábojů, tak je neváhejte použít. Až zvládnete tuto první skupinku, tak rozbijte druhý automat zleva. Je v něm malé zdraví, které určitě uvítáte. Z druhé strany chodby už na vás běží další tři policisté, takže se připravte na pokračování boje. Pokud máte málo zdraví, tak uprostřed této spojovací chodby najdete velké zdraví. Po likvidaci nově příchozí dvojice ještě musíte zabít několik střelců a pokud uspějete, tak se vám otevřou dveře vedoucí do druhé budovy.

Za dveřmi nepobíhejte po chodbě vedoucí kolem proskleného atria, ale rovnou rozbijte sklo a seskočte o patro níž. Před sebou uvidíte další automat, ze kterého můžete vymlátit 50$. Chodbou k vám ale přiběhne několik policistů, kteří se na vás bez váhání vrhnou. Absolvovat tento souboj naštěstí není nutné. Proběhněte chodbou k výtahu za rohem a tlačítkem si ho přivolejte. Hned po otevření dveří do něj vběhněte a on vás automaticky vyveze o patro výš. Zde si seberte velké zdraví a potom se připravte na to, že se budete muset probojovat poslední chodbou ke dveřím na jejím konci. Všude kolem jsou okna, takže omráčené policisty můžete házet na libovolnou stranu. Tak jako tak se jich zbavíte. Ještě před ukončením úrovně rozkopejte poslední automat na nápoje, ve kterém najdete malé zdraví.

ROOFTOP FIGHT

Stojíte na střeše budovy, na které vás vzápětí napadne první skupina útočníků. S prvními dvěma vlnami si poradíte jednoduše. Stačí dobře načasovaný kop z otočky a vaši protivníci letí rovnou na ulici. Pokud se vám to nepovede, tak je stačí omráčit a potom jednoduše přehodit přes okraj. Třetí skupinku ale budete muset vyřešit jiným způsobem. Už to, že s sebou mají střelce, ztěžuje vaší situaci. Horší ale je, že jeden z nich má u sebe velmi důležitý granátomet. Díky tomu nemůžete své protivníky shodit ze střechy dolů. Až to budou mít všichni za sebou, tak jděte k okraji střechy napravo od schodiště a pod sebou uvidíte 25$. Stačí vyskočit na zídku ohrazující střechu a spustit se pro ně.

Vyběhněte po schodech na nejvyšší část střechy, kde už na vás čekají tři důstojníci PreCrime. Ještě než se do nich ale pustíte, tak vyskočte na jeden z výstupů klimatizace a rozhlédněte se kolem. Na střeše je několik předmětů, které stojí za to sebrat. Jedinou skrýší jsou zasunovací dveře, které najdete pod schodištěm vedoucím na vyvýšenou plošinu v rohu střechy. Uvnitř je 50$ a granátomet. Pokud ale máte plnou zásobu nábojů, tak si ho budete muset sebrat později. Nyní zlikvidujte ty tři otravné důstojníky a v krátké animaci se vám ukáže agent Witwer, kterého budete muset nejprve porazit v boji muž proti muži. Doporučujeme použít střelnou zbraň, protože při boji beze zbraně byste mohli přijít o dost velkou část zdraví. Až ho téměř zabijete, agent Witwer naskočí do vznášedla a vypustí na vás dva své poskoky. Zabijte jen jednoho z nich, protože po zabití obou by na vás vypustil další dvojici. Potom pomocí raketometu

a granátometu zlikvidujte vznášedlo, které bude neustále poletovat kolem celé střechy.

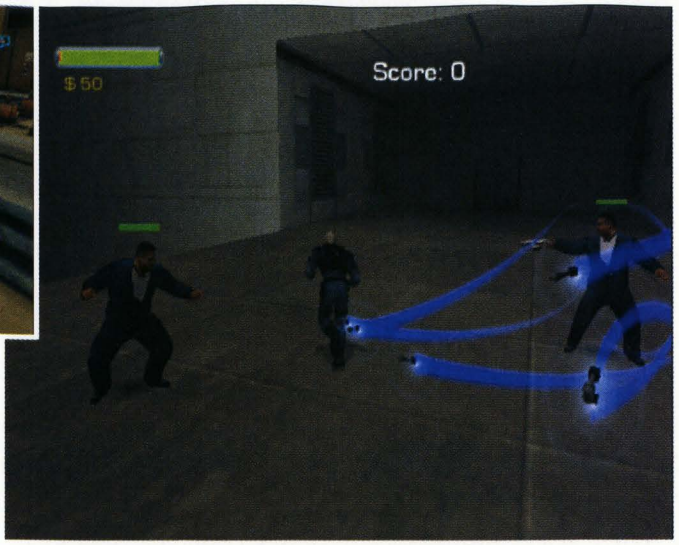
LAIR OF THE SPYDERBOT

Ze střechy se přesunete rovnou do kanalizace. Zde bude vaším hlavním protivníkem čas, protože za vámi se začne kanál plnit nekonečným množstvím malých otravných pavoučích robotů. Utíkejte tedy co nejrychleji a zdržujte se pouze odbíháním do krátkých slepých odboček, ve kterých najdete peníze a nějaké náboje. Po chvilce doběhnete k první mříži, kterou musíte co nejrychleji rozkopat. Přeběhněte malou místnost a na její druhé straně rozkopejte další mříž. V dalším tunelu už půjde do tuhého, protože pavoučí roboti vám vpadnou do boku. Pokud ale poběžíte rovnou k další mříži, stihnete jí v klidu rozkopat.
V místnosti za ní ale čekají policisté, kteří vás samozřejmě hned napadnou. Nevšímejte si jich a rozkopejte poslední mříž. Na konci svažujícího se tunelu seskočte kruhovým otvorem do nižší části kanalizace a ukončete tuto noční můru.

STERIFLUX PUMPS

Cesta kanálem pokračuje dál. Před vámi je široký tunel stoky, do které vám nedoporučujeme padat. Dojděte na začátek stoky a dál pokračujte po pravé straně tunelu. Přeskakujte široké trubky a nezdržujte se bojem. Na konci tunelu se ale dolů spustí na lanech dva střelci, které budete muset zastřelit. Potom přeskočte na levou stranu a chyťte se trubek vedoucích kolem celé kruhové haly. Ručkujte směrem doprava, ale nezapomeňte si dávat pozor na vodu proudící z několika potrubí nad vámi. Dál pokračujte vždy jen v krátkých pauzách vypouštění. V dalším tunelu přeskočte opět na pravou stranu a tentokrát si své protivníky vychutnejte. Stačí kop s otočkou a skončí ve stoce. Zůstanou po nich nějaké peníze a zdraví, pro které si můžete dolů seskočit. Vždy se ale co nejrychleji vraťte nahoru. Na konci tunelu narazíte na vysoký schod. Na pravé stěně uvidíte trubku, po které můžete přeručkovat ke krátkému tunelu s penězi a zdravím. Potom seskočte dolů a pokračujte až do veliké zatopené haly.

Seskočte do stoky a z ní do haly. Zde vás čeká několik rváčů, se kterými si po zkušenostech s jednotkami PreCrime určitě snadno poradíte. Probojujte se až na druhou stranu haly, kde z chodby pod vodopádem vyběhne další skupinka. Po jejich likvidaci projděte do malé



místnosti, ve které musíte zničit všechny pavoučí roboty. Odtud se dostanete do velké strojovny se čtyřmi pumpami. Výtahem sjeďte dolů a celou strojovnu si proběhnete. Dokud nikoho nenapadnete, tak vás mechanici nechají na pokoji. Po vysbírání všech peněz vyběhněte po schodech na jednu z plošin po stranách strojovny a vypněte dvě pumpy, ke kterým máte přístup. V té chvíli na vás začnou mechanici útočit. Nezdržujte se ale bojem, protože by se noví objevovali do nekonečna. Přeběhněte na druhou plošinu a vypněte dvě zbývající pumpy. Tím si otevřete nouzový východ a můžete ukončit úroveň.

SEARCHING FOR IRIS

Čeká vás nepříjemná úroveň plná policejních robotů. Jděte směrem doprava a prokopněte okno malého stánku. Uvnitř najdete velké zdraví a brokovnici. Potom pokračujte na konec velké haly a jeden z robotů si automaticky otevře dveře vedoucí do místnosti s mnoha vitrínami. V té vás čeká hotové peklo, protože je zde hned několik smrtelně nebezpečných robotů. Vždy si je načněte jedním výstřelem z brokovnice a potom se je pokuste dokopat. Pokud byste použili dvě střely, tak budete zbytečně plýtvat střelivem. Probojujte se místností do malé zahrady, ve které jsou samozřejmě další roboti. Tentokrát se ovšem nemáte za čím krýt, takže jejich střelba bude o něco účinnější než mezi vitrínami. Po likvidaci všech robotů v sále oběhněte všechny rohy, ve kterých je celkem 50$ a jedno malé zdraví. V poslední hale tohoto botanického ústavu musíte porazit další tři roboty. Až se vám to povede, tak se rozhlédněte a na jedné ze stěn uvidíte malou skalní římsu. Vyskočte na ni a seberte peníze na obou jejích koncích. Potom najděte otevřené okno a vyskočte na něj.

GREENHOUSE

Po rozhovoru s Iris se budete muset probojovat ven ze skleníku. Bohužel vás opět čeká elitní jednotka PreCrime, takže to nebude žádná procházka. Probojujte se po kovovém můstku až na zem. Zde najdete pod schodištěm 25$ a malé zdraví. Do skleníku samozřejmě vtrhne další vlna útočníků, se kterými si budete muset poradit. Probojujte se do staré známé místnosti s vitrínami, ve kterých najdete pušku a několik zdraví. Postupujte dál a dostanete se do malé zahrady, kde už na vás čekají další policisté. Nemusíte se zde ale zdržovat bojem, tak si jen skočte do rohu pro dalších 25$ a potom úroveň ukončete vběhnutím do otevřených dveří.

BOTANICAL GARDEN BASH

Boj v prostoru botanické zahrady pokračuje. Jste ve známých prostorách, které jste již jednou vyčistili. Asi vám nemusíme radit, že se máte nejprve soustředit na střelce. V této úrovni narazíte na důstojníky se samopaly a brokovnicemi, takže to nebude žádná sranda. Až zlikvidujete dvojici, která vás napadne hned na začátku, tak se otočte a vyčistěte malou zahradu. V rozích zde najdete 25$ a pušku, která se bude rozhodně hodit. Potom povoďte policisty kolem a občas použijte pušku na jejich omračování. Působí na celé skupiny, takže je ideální zbraní pro tuto úroveň. Po vyčištění zahrady pokračujte do malého atria, kde najdete jediné velké zdraví v úrovni. Potom vyběhněte po schodech na ochoz a zkuste uplatnit shazovací taktiku. V tomto zúženém prostoru rozhodně alespoň párkrát vystřelte z omračovací pušky a brokovnice. Holýma rukama to určitě nezvládnete. Po zlikvidování posledního protivníka se vám v atriu otevřou dveře vedoucí do expozice fosílií.

FOSSIL ROOM

V oddělení fosílií vás nečeká nic jiného než spousta dalších policistů. Je zde doslova nátřesk, protože protivníci jsou za každým rohem. Nebojte se zde používat zbraně jako brokovnice nebo omračovací puška, protože zde najdete docela dost nábojů. Při boji s první skupinou si odskočte do zadní místnosti, kde najdete 50$. Zabitím posledního člena skupiny si otevřete dveře vedoucí do velkého sálu. Zničte několik explozivních pavoučích robotů a zastřelte policistu se samopalem. Pokud doběhnete na konec sálu a obejdete velkou vitrínu s kaktusy, tak najdete malé zdraví. Vaším úkolem v tomto sále je zneškodnit policistu, který má u sebe magnetickou kartu. Tou si potom můžete otevřít dveře v prvním patře a proběhnout do dalšího atria. Zde seberte brokovnici a peníze a na ochoze v patře se musíte probojovat ke dveřím, ze kterých na vás vyběhne početná skupinka nepřátel. Proběhněte chodbou za těmito dveřmi a přeskočte zábradlí.

JAPANESE GARDENS

V této malé jídelně budete muset porazit jednotku, ze které získáte poměrně dost zdraví. Až budou všichni zlikvidovaní, tak vyskočte na ochoz nad jídelními stoly a porozhlédněte se kolem. V prvním patře totiž najdete celkem 125$ a samopal. Potom pokračujte do malého obchodu se suvenýry, ve kterém už je samozřejmě připravena další skupinka policistů. Použijte na ně omračovací pušku, protože ze střelce potom dostanete další náboje. Pokuste se běhat mezi obchůdkem a jídelnou. Tím jednotku PreCrime roztaháte a nebudete se dostávat do obklíčení. V obchůdku také

nezapomeňte skočit za pult s kasou, za kterým najdete 50$ a zdraví. Poslední velký boj se odehraje v japonské zahradě, do které vyběhne početná skupinka policistů z domu na druhé straně. Kromě střelců zde budou velmi nepříjemně zasahovat do boje také důstojníci vypouštějící pavoučí roboty. Na závěr na vás vyběhnou dva roboti, kteří jsou jasným cílem pro vaši brokovnici. Po jejich zničení se vám otevřou dveře vedoucí do kanalizace.

TO THE SPRAWL

Tentokrát se budete kanalizací prohánět závratnou rychlostí, protože zde budete mít k dispozici jetpack. Hned na začátku byste si měli rozmyslet, jestli chcete prosmejčit všechny kouty a nasbírat si nějaké peníze, nebo kanalizací prostě jen tak proletíte. My vám rozhodně doporučujeme alespoň trochu si zabojovat, protože zde můžete získat spoustu munice. Navíc jsou zde souboje dost jednoduché, protože můžete za letu své protivníky srážet do stoky a pak jen jednoduše sbírat to, co po nich zůstane. Největší komplikací zřejmě budou proudy vody, které vás můžou občas velmi nepříjemně srazit a ubrat vám značnou část života. Pokud jimi ale proběhnete po svých, tak vás jen trochu zdrží. Hledání cesty také není těžké, protože se stačí vyhýbat kruhovým šachtám, které jsou vždy slepým koncem. Na konci se dostanete mezi dvě takové šachty. Lette do té levé a klesněte do kruhového otvoru v podlaze.

STERIFLUX BACKWASH

Kanalizace je zamořena jedovatým plynem a vy ji tedy budete muset proletnout co nejrychleji. Navíc jsou zde místo lidí rozmístěni roboti, takže pokud si chcete zabojovat a vydělat tak nějaké peníze navíc, bude to mnohem těžší než v předchozí úrovni. Hned na začátku se otočte doprava a uvidíte krátký slepý tunel, který je plný peněz. Na jeho konci je navíc brokovnice a nějaké to zdraví. Potom se vraťte do startovní šachty a vlétněte do tunelu vpravo. Cestou nenarazíte na žádné odbočky, takže vás nečeká žádné bloudění. Občas se ale vyplatí rozhlížet se kolem, protože kromě peněz zde najdete také spoustu zdraví, které vám úroveň velmi ulehčí. Asi nejtěžší jsou pasáže, ve kterých musíte kličkovat mezi roboty a proudy vody. S trochou štěstí to ale zvládnete a doletíte do šachty na konci tunelu.

PEPPER HOTEL

Pavoučí roboti vás objeví ve vaně a vy se musíte probít ven z obklíčeného hotelu. Nejprve setřeste ty malé potvory a potom zlikvidujte policisty, kteří vám vtrhnou do pokoje. V malém uzavřeném prostoru byste měli mít výhodu, tak ji pořádně využijte. Potom prokopněte dveře vedle kuchyňské linky a v malém kumbálu najdete 50$. Vyběhněte na chodbu a po pár krocích směrem doprava se dostanete na schodiště. Probojujte se do vstupní haly hotelu, ve které proběhne závěrečná rvačka úrovně. Ještě než z hotelu vyběhnete, tak rozbijte skleněné dveře uzavírající malý zamřížovaný prostor. Uvnitř najdete nějaké peníze a zdraví. Potom vyskočte na malou plošinku nade dveřmi vpravo a seberte náboje do omračovací pušky. Nakonec vyběhněte ven z hotelu.

SPRAWL RIOT

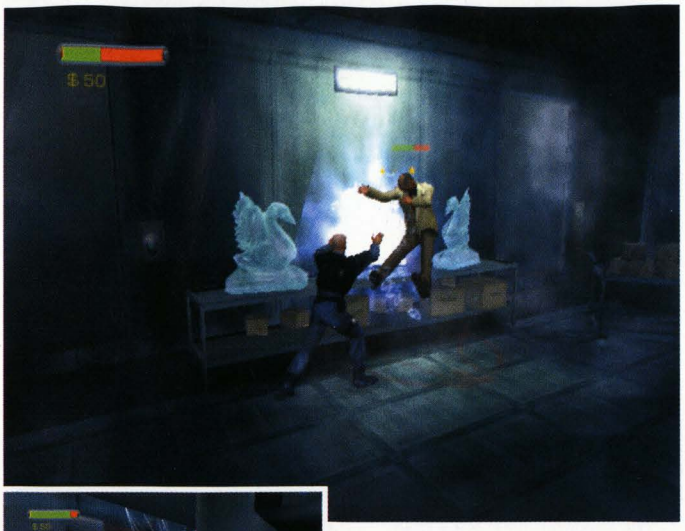
Před hotelem jsou v plném proudu občanské nepokoje. Kromě policistů vám zde tedy hrozí nebezpečí také ze strany vzbouřenců. Ti na vás sice přímo nezaútočí, ale nejednou se dostanete do vřavy, do které vletí pár zápalných lahví a vy se tak ke zranění dostanete jako slepý k houslím. Zabojujte si tedy s policisty a po likvidaci celé jednotky čekejte další posily. S těmi si ale poradíte stejně lehce jako s jejich kolegy, takže jde jen o čas. Až budou všichni policisté zneškodnění, tak se na jedné straně ulice uvolní průchod. Proběhněte tedy úzkou uličkou a po pádu hořících trosek rozkopněte hnědé dveře kousek od vás. Uvnitř najdete 50$ a nějakou munici. Tento příjemný nález ale nezmění nic na tom, že jste uzavřeni v krátké slepé ulici. Naštěstí jsou zde hory odpadků, po kterých můžete vyskákat až na římsu v prvním patře. Z té můžete přeručkovat po trubkách na druhou stranu. Dál pokračujte po římse, na jejímž konci si seskočíte pro 25$. Přeskočte plot a na ulici se můžete pobavit se skupinou policistů. Až je všechny pěkně srovnáte, tak můžete za jejich autem ukončit úroveň.

BRAWL IN THE SPAWL

Po delší době vás čeká opět souboj s bossem. Doběhněte na konec ulice, kde najdete zamčený vchod do stanice metra. Jediný klíč má bohužel agent Ken Nara postávající opodál. Budete ho tedy muset porazit, abyste mohli dokončit úroveň. A garantujeme vám, že tentokrát půjde opravdu do tuhého. Agent Nara se totiž dokáže vyhýbat střelám ze všech zbraní kromě samopalu a sám je vybaven velmi nepříjemným raketometem s neomezenou municí. I přes jeho schopnost hbitě uskakovat před střelou z půl metru doporučujeme použít brokovnici. Když totiž vytáhne svůj raketomet, tak chvíli míří a není schopen uhýbat. V takové situaci do něj střelte z bezprostřední blízkosti a srazíte ho na zem. Pokud dokážete dostatečně rychle vystřelit druhou ránu, tak jí schytá ještě na zemi. Můžete se také pokoušet používat kopy, kterými ho srazíte na zem. Na zemi pak opět použijte brokovnici a při troše štěstí ho dostanete. Samozřejmě nezapomeňte využívat stále se obnovující velké zdraví na záhonku u zadní zdi. Při troše štěstí ho porazíte a jeho likvidací ukončíte úroveň.

SPRAWL SUBWAY

A opět staré dobré metro. Tentokrát to je o něco kratší úroveň, takže se nemusíte bát žádného poletování mezi stanicemi. Seběhněte po schodech před vámi a čeká vás první trojice policistů. Využijte schodiště a pokuste se je zranit házením z výšky. Po odražení prvního útoku přiběhnou další tři policisté, ale střelec bude mít tentokrát brokovnici. Díky tomu je jasným nepřítelem číslo jedna. Po jeho likvidaci už by to neměl být problém. Navíc můžete využít malou prosklenou místnost mezi dvěma schodišti. Pokud tam policisty naházíte, tak už se ven nevyškrábou. Potom si v klidu doběhněte do kontrolní místnosti a seberte 50$. Na stěně pak najdete tlačítko, kterým si otevřete schodiště vedoucí na nástupiště. Seběhněte po scho-



dech dolů a na nástupišti budete muset zlikvidovat několik vln útočníků. Po likvidaci posledního úroveň končí.

RETURN TO PRECRIME

Do PreCrime se vracíte přes horní patro přípravny. Nejprve se budete muset vypořádat s netradiční dvojicí střelců. Naštěstí po nich zůstávají náboje, takže je můžete klidně zastřelit. Potom posbírejte celkem 50$ a jedním z malých výtahů sjeďte o patro níž. Zde je samozřejmě další skupinka, se kterou se budete muset vypořádat. Jeden z důstojníků má u sebe magnetickou kartu, která otevírá dveře vedoucí na chodbu. Na té si zabojujte se dvěma důstojníky, které nedoporučujeme obíhat. Jeden z nich má totiž u sebe další magnetickou kartu, kterou si otevřete dveře do zbrojnice nalevo od vás. Uvnitř najdete zásobu nábojů a také důležitého zdraví.

Po svažujícím se můstku seběhněte dolů a v přízemí posbírejte všechny povalující se peníze. Zaběhněte do prostoru ve středu haly a porozhlédněte se po dveřích s nápisem Storage. Uvnitř najdete speciální oblek pro Agathu. Potom si vzpomeňte na můstek, který byl při předchozí návštěvě PreCrime zamčený a vy jste museli složitě přeskakovat zábradlí. Tento můstek je nyní přístupný a v kanceláři na jeho konci najdete schovaných 50$ a hlavně stimulant. Po jeho sebrání se napravo od kanceláře se stimulantem otevřou dveře označené Security. Vyběhne z nich několik důstojníků, které můžete shodit z můstku dolů. Uvnitř budete muset zabít chlapíka v šedém obleku. Vypadne z něj totiž magnetický klíč umožňující odemknutí chrámu. Potom všechny v místnosti pobijte a vyběhněte do prvního patra. Zde najdete ovládací panel s tlačítkem odemykajícím chrám. Nyní se hlavní hala zaplní střelci, ale vy už se o ně nemusíte starat. Vyběhněte po kruhovém můstku do nejvyššího patra a pokračujte do dveří označených Temple.

FOOD FIGHT

S Agathou jste se dostali do obchodního střediska, ve kterém vás bohužel vystopuje PreCrime. Čeká vás tedy nepříjemný boj, ve kterém nepůjde jen o váš život. Úroveň totiž musí přežít také chlapík v šedém obleku, kterému jste svěřili Agathu. Půjdou po něm pouze členové ochranky, takže se vždy postarejte nejprve o ně. Každopádně se hned na začátku pokuste přenést boj dál od svého chráněnce. Stačí pár nechtěných zásahů a jeho zdraví je pryč. Při souboji s první jednotkou PreCrime si oběhněte celé středisko, ve kterém najdete spoustu peněz a za prodejními pulty také nějaké náboje. Po zneškodnění několika vln útočníků se opět objeví ochranka, která zaútočí přímo na vašeho chráněnce. V krátké animaci vás na to hra upozorní. Rychle mu běžte na pomoc a zneškodněte všechny členy ochranky. Při tom na vás sice zaútočí také PreCrime, ale život vašeho chráněnce má v tuto chvíli jednoznačně přednost. Nakonec zlikvidujte všechny zbývající protivníky a úroveň je za vámi.

MAUL CITY

V další úrovni se opět budete muset věnovat bránění. Tentokráte ale nepůjde

o žádnou osobu. Vaším úkolem totiž bude ubránit dveře podniku Dreamweaver, do kterého se snaží policisté dostat. Naštěstí se je nesnaží zničit všichni, ale jen někteří z nich. Nevzdalujte se tedy od dveří a sledujte, kdo na ně útočí. Tyto jedince potom co nejrychleji zlikvidujte. Doporučujeme na ničitele dveří použít brokovnici a s ostatními bojovat pomocí úderů beze zbraně. Budou se stále objevovat noví a noví útočníci, takže se rozhodně nudit nebudete. Až bude zbývat několik málo posledních policistů (noví přestanou přibíhat), tak si proběhněte celou halu. Kromě spousty peněz zde totiž najdete také náboje, kterých jste při boji určitě spoustu vypotřebovali. Na konci úrovně se sice policisté do podniku dostanou, ale tomu se nedá zabránit.

DREAMWEAVER DOWNLOAD

Uvnitř podniku bude vaším jediným úkolem zlikvidovat všechny vlny protivníků, kteří vás zde napadnou. Až vám bude zbývat poslední protivník z první vlny, tak si pěkně proběhněte celý podnik. Najdete zde opět spoustu peněz a uděláte si obrázek o umístění zdraví, které máte k dispozici. Také rozbijte vše kolem baru. Vypadne zde 150$, takže se to rozhodně vyplatí. Po zabití posledního protivníka očekávejte další vlnu. Pokud vám vyhovuje boj v užším prostoru, tak vám doporučujeme stáhnout se do chodby za barem. Zde si můžete držet střelce dál od těla a budete tak mít větší šanci. Všechny vlny budou mít stejné složení, tak se s nimi naučte vypořádat.

SUBWAY TRAIN FIGHT

Při cestě metrem vás bohužel díky velmi hloupé chybě odhalí. Váš úkol v této úrovni je velmi jednoduchý. Musíte se vlakem metra probít až do prvního vagónu. A asi budete překvapeni, kolik policistů běžně jezdí metrem. Každopádně po zlikvidování skupinky z jednoho vagónu se vždy otevřou další dveře. Vyhazování protivníků okýnkem není zrovna jednoduché, takže se radši držte klasické metody. Také vám doporučujeme hned po otevření nových dveří postupovat dopředu, protože v některých vagónech najdete potřebné zdraví. Pokud ale nemáte dost munice, tak se snažte pobíháním po vlaku své protivníky rozdělit.

MOSELY: ROUND TWO

Před vámi je druhý souboj s agentem Moselym. Jistě si vzpomínáte, že ten první byl velmi lehký díky vaším střelným zbraním. Tentokrát ale zjistíte, že Mosely je opravdovým mistrem bojových umění (nemůžete používat zbraně). Noční můru z této úrovně ale udělají malé skupinky policistů, které budou váš souboj pravidelně přerušovat. Takových skupinek budete muset zlikvidovat nejméně pět a při jejich složení to vůbec nebude jednoduchý úkol. Každopádně na začátku před vámi stojí pouze Mosely, na kterého nesmíte používat série kopů. Na něj totiž platí pouze komba, jejichž součástí jsou rychlé útoky pěstí. Ty ho rozhodí a silné údery mu odeberou patřičnou část zdraví. Hned po zlikvidování první skupinky policistů si proběhněte celé nástupiště a rozkopejte všechny automaty na jeho koncích. Z každého vypadne 100$, které se vám budou určitě hodit. Posledních 100$ je v elektronické mapě uprostřed. Také vás bohužel musíme upozornit na to, že agent Mosely se nedá zranit, pokud je na nástupišti některý z policistů. Díky tomu musíte vždy co nejrychleji zlikvidovat celou skupinu, abyste měli co nejvíce času na Moselyho.

SUBWAY RIOT

Na další stanici metra se budete muset pro změnu probojovat ven. Nejprve běžte ke dveřím na konci nástupiště a objevíte malé skryté skladiště. Potom se probojujte po dlouhém schodišti do staré známé haly, ve které můžete využít starý dobrý trik s házením policistů do dálky. Až budou všichni zlikvidovaní, tak můžete po schodech seběhnout na druhé nástupiště. Na jeho konci je opět skladiště se zdravím a nějakou municí. Cestou zpět z několika zlodějíčků vymlátíte poměrně slušné peníze. Úroveň ukončíte tím, že vyběhnete na konec schodiště vedoucího z metra.

BACK IN THE SPRAWL

Z metra se dostáváte na starou známou ulici. Nejprve budete muset zneškodnit všechny policisty v okolí stanice metra. Pokud nezaútočíte na vzbouřence, tak vám s nimi rádi pomohou. Po zneškodnění posledního policisty spadne na hořící autobus blokující ulici velká deska, po které můžete přeběhnout na druhou

stranu. Zde už na vás čeká další skupinka, se kterou se ale naštěstí nemusíte zdržovat (pokud si nechcete vybojovat nějaké náboje). Doběhněte tedy do širokého tunelu a zahněte doprava. Zde se můžete protáhnout malou mezerou u pravé stěny. Před dalším bojem si ale připravte některou z těžších zbraní. Proti vám totiž bude stát velmi početná skupina policistů, mezi kterými budou tři střelci se samopaly. Ty musíte bezpodmínečně zneškodnit, protože jinak se odtud nedostanete. Potom vyskočte na policejní transportér blokující tunel. Z něj vyskočte na římsu pod obrovským billboardem a po té pokračujte směrem doprava. Dostanete se až k oknu, kterým musíte proskočit do dlouhé chodby.

DEJA VU ALL OVER AGAIN

Vracíte se do hotelu Proper, který je tentokrát obsazen vzbouřenci. Ti sice vydrží méně úderů než policisté, ale jejich dřevěné tyče vám nadělají spoustu starostí. Při boji s nimi ale doporučujeme používat kop s otočkou, protože se mu neumějí vyhýbat. Probojujte se dvěma chodbami až do pokoje, který vypadá stejně jako ten váš při minulé návštěvě. Opět zde najdete malou komoru vedle kuchyňské linky a uvnitř schovaných 50$. Zlikvidujte zbývající vzbouřence a v koupelně se propadněte o patro níž. Jste ve svém starém pokoji, ze kterého již cestu ven dobře znáte. Probojujte se po schodišti do vstupní haly, ve které budete muset zlikvidovat početnou skupinku vzbouřenců. Likvidací posledního úroveň končí.

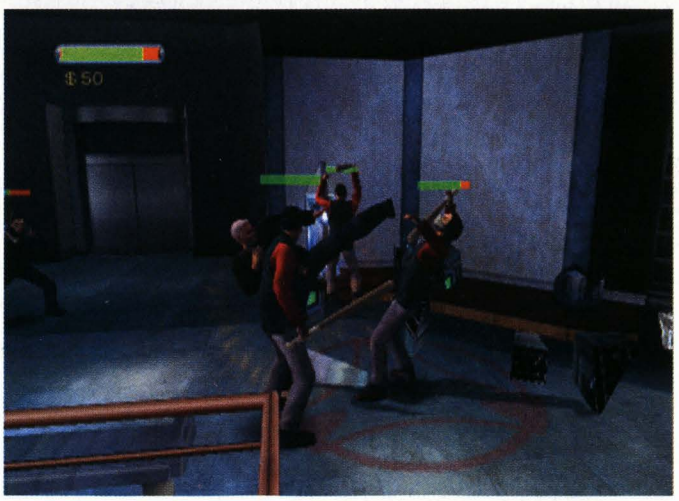
OKAWA

Poté, co najdete Okawu, dostanete od něj relativně snadný úkol. Musíte najít jeho byt a donést mu do restaurace jeho počítač. Na ulici ale zjistíte, že rozhodně nejde o jednoduchý úkol. Nejprve si ale skočte za prodejní pult pro 50$. Až vyběhnete na ulici, tak se na vás vrhne opravdu velká skupina policistů. Naštěstí nemusíte ani jednoho z nich zneškodnit, protože úkol se dá splnit i bez toho. Pokud chcete nasbírat nějaké peníze a munici, tak nejprve běžte ulicí doprava a na jejím konci najdete 100$ s municí do brokovnice. Chcete-li ale rovnou splnit úkol, tak běžte rovnou doleva. Na konci ulice vpravo se vám otevřou vysunovací vrata a za nimi najdete Okawův byt. Seberte jeho notebook a proskákejte mezi policisty zpět do restaurace, kde můžete úroveň ukončit.

IN THROUGH THE OUT DOOR

Dostali jste se do továrny na zpracování odpadu. Hned na začátku zabijte dva dělníky a rozhodněte se, kterou cestou budete chtít pokračovat. Pokud chcete použít hrubou sílu, tak rozbijte okno vedoucí do velké tovární haly a probojujte se na její druhý konec. Jestli ale chcete zkusit jednodušší cestu, tak vyjeďte výtahem vlevo do prvního patra a přeskákejte na druhou stranu přes vysunující se písty lisu.

Oběma cestami se nakonec dostanete do chodby, ve které nemůžete přehlédnout padající jiskry. Vyskočte na klec obklopující rozvodní skříň vysokého napětí a z ní se dostanete do vyššího patra. Vyběhněte na plošinku nad tovární halou a až přijede kontejner na odpad, tak se ho chyťte. Na kontejneru se dostanete až k plošince na protější straně haly. U té ale kontejner nezastaví, takže musíte včas seskočit. Seběhněte po schodech dolů a v kontrolní místnosti vypněte tlačítkem lis blokující vám cestu. Potom se probojujte k dalšímu výtahu, kterým se dostanete opět do prostoru nad tovární halou. Doběhněte do kontrolní místnosti a zmáčknutím tlačítka otevřete dveře na jejím druhém konci. Zbývá vám poslední souboj, po jehož úspěšném zakončení stačí proběhnout otevřenými dveřmi na konci můstku.



SOL FACTORY FLOOR

Konečně se blížíte ke svému cíli. Nejprve ale musíte vyběhnout po schodech do kontrolní místnosti, ve které si tlačítkem na ovládacím panelu vpravo otevřete vrata vedoucí do hlavní tovární haly. Díky tomu ale do místnosti vběhne početná skupina policistů, se kterými naštěstí stejně jako s úvodní dvojicí nemusíte bojovat. Seběhněte tedy rychle ze schodů a po dopravníkovém pásu proběhněte do hlavní haly. Ta je plná beden, ve kterých jsou zabalení bojoví roboti. Rozhodně vám nedoporučujeme seskakovat dolů na podlahu, protože zde si vás roboti s velkou pravděpodobností vychutnají. Pro každý případ je zde ale malý výtah, kterým můžete opět vyjet nahoru. Vraťme se ale na začátek. Proběhněte mezi svářecími paprsky na konec jezdícího pásu, kde musíte vyjet malým výtahem na plošinu, která se během několika vteřin zaplní důstojníky PreCrime. Těch si ale nevšímejte a spadněte na jezdící pás na druhé straně. Na něm projeďte mezi dalšími paprsky ke krátkému můstku, po kterém přeběhnete na plošinku s bojovým robotem. Toho radši přeskočte, vyběhněte po šikmém dopravníkovém pásu v rohu haly o kousek výš a vyskočte na další jedoucí pás. Svezte se až téměř na jeho konec a kousek před zavřenými vraty seskočte na pás vlevo pod vámi. Přeběhněte po něm na poslední plošinku a vběhněte do otevírajících se vrat vpravo.

ROBOT TESTING GROUNDS

Stojíte na začátku haly, která je plná nádrží s neznámou jedovatou kapalinou. Tyto nádrže v následujícím boji určitě velmi oceníte. Pokud chcete získat trochu peněz, tak seběhněte chodbou vlevo do nejnižšího patra. Kvůli 100$ ale budete muset bojovat se dvěma roboty, takže to asi za to nestojí. Pokračujte tedy mezi nádržemi v cestě k prvním dveřím, ze kterých na vás vyběhne skupinka policistů. Zastavte se a všechny je zneškodněte. Rozhodně nemyslete na proběhnutí halou, protože by se na vás spojilo několik skupinek, proti kterým byste neměli žádnou šanci. Postupně tedy likvidujte útočící skupiny a po zlikvidování posledního policisty se na konci haly otevřou vrata vedoucí do velké čtvercové místnosti.

Po všem tom utrpení se konečně setkáváte se svým hlavním protivníkem, který zosnoval vaše obvinění. Zatím ale budete muset bojovat pouze s jeho roboty. Nejprve na vás vyjede dvojice robotů. Po jejich porážce bude následovat trojice a potom čtveřice. Pokud si myslíte, že horší už to být nemůže, tak se mýlíte. Nakonec totiž budete muset porazit osm robotů najednou. Bez použití zbraní nejtěžšího kalibru prakticky nemáte šanci. Naštěstí ve vstupní chodbě najdete brokovnici a několik granátometů. Přejeme vám hodně štěstí v pekle.

RETURN OF SUSPECT: NIKKI JAMESON

Před vámi je poslední úroveň hry, kterou dokončí opravdu jen ti nejlepší z nejlepších. Peklo z konce minulé úrovně je zde jen jemnou předehrou. Začínáte v místnosti, ve které budete bojovat s Nikki Jameson. Ta je rozhodně nejtěžším soupeřem celé hry a naučit se ji porazit bude klíč k úspěchu. Sice proti ní můžete používat libovolné zbraně, ale Nikki dokáže stejně jako agent Nara uhýbat před střelbou z jakékoliv zbraně. I zde se tedy budete muset naučit svého protivníka srazit na zem a alespoň jednou do něj vystřelit. Tentokrát vám k tomu ale nedá téměř žádnou příležitost, takže si celou situaci budete muset vypracovat. Po určité době vám ale Nikki uteče a vás čeká souboj s roboty. Pokud si nejste v souboji s Nikki jistí, tak vám doporučujeme celou úroveň rovnou restartovat. Zbytečně se budete zdržovat s roboty, když vás Nikki na konci úrovně roznese na kopytech. Když ji ale zvládáte, tak se do robotů v klidu pusťte. V prvním patře budete muset zničit celkem čtyři, abyste z toho posledního získali jeho přilbu. Tou si otevřete mříže s chodbou vedoucí do druhého patra. Stejný souboj o přilbu budete muset svést ještě ve druhém a třetím patře (ve třetím budete muset postupně porazit 10 robotů). Závěr hry ale patří opět Nikki. Pokračujte v naučené taktice a pokud máte dostatek nábojů, tak je vaše. Z celého srdce vám gratulujeme k dokončení hry.

Jakub Holý

Oficiální Český

PlayStation® Magazín

» UPŘÍMNÉ RECENZE A PŘESNÉ TIPY
» CD PLNÉ SKVĚLÝCH DEM
» EXKLUZIVNÍ NOVINKY

Nadupaný disk
10 PSone™ HER!
Po okraj naplněný!
Nová dema!

NEJPRODÁVANĚJŠÍ PSONE MAGAZÍN NA SVĚTĚ!

Hratelná dema! • Upřímné recenze! • Exkluzivní zprávy! • Profi tipy!

TIPY, CHEATY, RADY

TISÍCE JEDINEČNÝCH KÓDŮ A TRIKŮ

Naprosto nepřekonatelná kompilace rad. Nepostradatelná kolekce pro všechny PS1 maniaky!

DATABÁZE HER

ÚPLNÝ SEZNAM HER NA 16 STRANÁCH

Hodnocení naprosto každé PSone hry včetně stručného popisu. Zjistěte vše, co potřebujete!

NOVÉ RECENZE

RECENZE VŠECH NOVÝCH HER

Grand Theft Auto, Rox, Trickshot a všechny další nové hry. Spousta nové zábavy pro PSone! Hrajte i vy!

64. ČÍSLO K DOSTÁNÍ U VŠECH DOBRÝCH PRODEJCŮ!

Project Zero

Ačkoliv *Project Zero* bývá označován za krok vpřed v žánru survival hororů, vy si každý krok vpřed v téhle hře zatraceně rozmyslíte.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Wanadoo ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Tecmo ■ **RECENZE:** PSM2 15 - 77/100

Nápadité, propracované a neskutečně traumatizující... a to všechno jen s jedním foťákem.

Intro - Himuro

Seběhněte dolů po schodech a jděte napravo od vrat. Ucítíte vibrace a objeví se modrý ukazatel. Přepněte se do vyhledávacího režimu a podívejte se do rohu místnosti. Orientujte se podle ukazatele - až uvidíte rozmazaný obraz a kolečko v hledáčku, stiskněte spoušť. Pokud jste mířili dobře, vyfotíte prvního ducha (Child Behind). Vyběhněte schody a v pravém rohu seberte film. Vyjděte na chodbu. Utíkejte stále rovně, dokud neuvidíte ducha, u kterého máte jen jednu šanci ho vyfotit (RopeHallwayMan). U zrcadla zahněte doprava. Vstupte do pokoje a proběhněte k ohništi. Vezměte si foťák a vyblejskněte ducha na balkoně nade dveřmi (ManLookingDown). Jděte do přilehlé místnosti s knihovnou a vyfoťte si strašidlo v rohu nad regály s knihami (Angry Man). Po schodech vyjděte nahoru do patra a seberte ležící zápisník. Napadne vás první duch. Po jeho zneškodnění jděte zpět do chodby s provazy.

První noc - The Strangling Ritual

Konec prologu znamená přechod z černobílého módu a začátek hraní za Miku. Tam, kde jste předtím našli první film, nyní naleznete lékárničku. Vyjděte na chodbu a utíkejte k zrcadlu. Po sebrání bratrova fotoaparátu se otočte zády k zrcadlu, zapněte vyhledávací mód a vyfoťte ducha ležícího na trámech u stropu (Man On A Beam). Jděte jako předtím bratr do místnosti s ohništěm a kus od schodů narazíte na jeho ducha. Cvakněte si fotečku (Bro's Shadow). Seberte lékárničku ze skříňky s maskou lva naproti dveřím, kterými jste přišli, a ze šuplíků a z knihovny seberte film do foťáku. Vyběhněte schody, prozkoumejte zamčené dveře a utíkejte až na konec balkonu. Pod rozpadlými schody se někdy objeví duch (Hallway Man), ale je trochu těžké ho chytit. Vraťte se ke schodům, ale zatím na ně nestoupejte. Pokud budete chtít polapit následujícího ducha, budete muset být opatrní. Pomalu krok po kroku s malými pauzami sejděte první tři čtyři schody a objeví se duch. Rychle stiskněte ◎ a Miku na něj zaměří. Dlouho nemiřte a rychle ho vyfoťte, než zmizí (Man at Screen). Jděte k zástěně, ke které duch mířil, a prozkoumejte ji. Po filmečku si podezřelé místo vyfoťte a poté projděte schovanými dveřmi.

Utíkejte na konec koridoru a ze země seberte lékárničku. Jděte o kus nazpět a vstupte do dveří. Oběhněte zástěnu a blejskněte si ťapkajícího ducha (Wandering Man). U okna seberte lepší film do fotoaparátu a jděte ke skříni napravo. Začne se odvíjet filmeček, kdy Miku chytne za ruku duch. Máte jen zlomek vteřiny na to, abyste ho vyfotili (Dead Man's Body), jinak... smůla. Jestli chcete, můžete si poslechnout záznam z pásky. Jděte dveřmi, které se otevřely do místnosti s kimony. Utíkejte kolem kimon, dokud se neobjeví duch a mezerou mezi kimony ho vyfoťte (Men at Window). O kus dál začne modře svítit ukazatel. Duch je schovaný mezi dvěma stojany v rohu (Woman in Kimono). Zamiřte k věci ležící u okna a začne další sekvence. Chytněte ducha, pořádně si přečtěte další manuál a seberte pásku ležící na zemi. Cestou nazpět si všimněte modrého varování. Do hledáčku objektivu si nastavte skříňku a udělejte obrázek trochu jiného místa. Před odchodem ještě seberte medicínu. Při přechodu do chodby s lampiónky na vás zaútočí ošklivý duch zezadu. Nejlepší postup je utéct na konec chodby, abyste měli čas k míření, a pak se do něj pustit. Potom už stačí doběhnout do místnosti s ohništěm, vzít si ze lví masky zrcadlo a jít pomalu nazpátek. V chodbě za zatáčkou buďte připraveni na signál k vyfocení ducha u zavřené skříně (Man in Closet). Kdo se nebojí, může prozkoumat skříň, u které duch stál. A kdo se bojí, může otevřít dveře :-). Jestli jste dost pohotoví, určitě jste stačili vyblejsknout vykuleného ducha (Standing Man). Až dorazíte do místnosti s kimony, jděte vložit zrcadlo do desky nad skříňkou. Dostanete dvě věci: fotku a klíč. Hned, jak odmáčknete zprávu, že máte klíč, přejděte rychle do hledacího módu a Ⓐ udělejte obrat o 180°. Stiskněte spoušť. Pokud jste byli rychlí, měli byste mít vyfoceného ducha, jak pózuje pro reklamu na zubní pastu (Man Behind). Ani nemusíte vylézat z hledáčku, další duch je hned nedaleko. Párkrát ho vyfoťte a pokud se vám ho povede omráčit, utečte k oknu, abyste měli více času na zaměřování. Po duchovi vám na zemi zůstanou Spirit stone. S klíčem se můžete vydat zpět k zamčeným dveřím.

Odemkněte dveře a vejděte do místnosti. Po pravé ruce máte dveře, za nimiž si hru můžete uložit a sebrat pár předmětů. Po vyjití ven prozkoumejte roh stolu nejblíže umístěný

k zástěně. Najdete Stone Mirror, ale zatím vám k ničemu není. O kus dál pak naleznete lékárnu. Severní dveře vedou na balkon, zde leží další lékárna. Odejděte dveřmi na severozápadě. Dostanete se do chodby podobné jako v přízemí. Ze skříně seberte film, vyfoťte si paní duchovou (Woman at Mirror) a připravte si do foťáku lepší film. Sejděte po schodech a po krátké sekvenci s duchem bratra Miku začne poměrně tuhý souboj. Rychle se vzdalte z dosahu a připravte se fotit. Nemáte moc času na míření, ale chyby byste tak dělat neměli. Po zničení dlouhovlasého strašáka projděte dveřmi v severovýchodním rohu. U okna leží „munice". Modrým ukazatelem se nenechejte zmást, jeho příčina je na druhé straně zdi. Oběhněte stěnu a jděte okolo stolu se svícny. Pozorujte ukazatel a hned, jak se ukáže oranžová, chopte se fotoaparátu. Vyfoťte ženu jdoucí ke dveřím (Wandering Woman), prozkoumejte a vyfotografujte dveře. Seberte ze stolu Spirit Stone a odejděte dveřmi za stolem. V této místnosti najdete hlavně dokumenty, pak jednu lékárnu a nakonec savepoint. Vraťte se zpět na chodbu se schodištěm a dejte se napravo. Dojdete ke dveřím se speciálním zámkem. Řešení je 13. prosince, tj. 1312. Nula je symbol nahoře a počítá se proti směru hodinových ručiček. Po vstupu si můžete vyfotit ducha dívky, který vám už předtím pomohl (Girl Pointing). Jděte ke schodišti - měl by začít svítit modrý ukazatel - a blikněte na podezřelé místo pod schodištěm. Zničením známky se automaticky otevřely dveře u malé svatyně. Pořádně to tu prošmejděte, věcí k nalezení je zde víc než dost a pak vyjděte zpět na chodbu. Pokud si chcete trochu přilepšit, pokračujte směrem k jižní části, kde jsou dveře do místnosti sousedící s několika dalšími pokoji. V některých z nich něco najdete a na samém konci naleznete Sacred Water. Při návratu na vás zaútočí silný duch, toho raději udolejte silnějším filmem. Nakonec se vraťte zpět do místnosti s obřadním stolem a projděte zpřístupněnými dveřmi.

Sledujte krvavou stopu, dokud neuvidíte ducha (Woman In Porch). Cvakněte si jeho foťačku a pak se podívejte na dveře po vaší pravé ruce. Vyfoťte tajemný symbol na nich. O kousek dál jsou další dveře na vyfocení. Sejděte po schůdkách do zahrady. Napravo od nich naleznete Spirit Stone. Běžte po cestičce k chrámu. Seberte Spirit Stone a pásku. Nalevo od schodiště se ukrývá neviditelný duch (Woman in Pain). Oběhněte dům zprava. Za ním uvidíte ducha jdoucího ke dveřím (Woman in Atrium). Jděte do dveří, kterými šel duch, a odehraje se krátký filmeček. Na zemi bude ležet třetí červená páska a čeká, až ji seberete. Po hezké animaci oběhněte mlýnské kolo a udělejte si fotečku talismanu. U mola si všimněte nesvítící lampy. Pokud ji vyfotíte, zobrazí se jako rozsvícená. Zatím si jí nevšímejte. Pokud ho nemáte, seberte Stone Mirror a podél stěny utíkejte k domku. Ve výklenku za ním leží film. Vraťte se ke dveřím v atriu, které jste zničením talismanu otevřeli, a vstupte do nich. V místnosti vyfoťte ženu stojící u velké panenky (Woman Turning). U lampy nalevo vyblejskněte ducha stojící holčičky (Child Onlooker). Tím zničíte talisman na druhých dveřích. Zároveň tím přivoláte ducha lezoucího po zemi. Utečte do rohu a pak na něj zaútočte. Na stole s panenkami leží Spirit Stone, jinak tu kromě dvou dokumentů nic zajímavého není. Vyjděte z pokojíku pro panenky a zamiřte k dalším dveřím zamčeným talismanem. Nejdřív na chvíli skočí do zahrady neškodný duch (Woman Who Jumps). Poté vás napadne duch, který dokud nezvrátí hlavu (má trošku zlomený vaz), je nezranitelný. V místnosti se schodištěm si chytněte ducha u zrcadla (Man Turning) a seberte zapalovač. Schodiště si zatím nevšímejte a jděte chodbou nalevo. Vyfotografujte ženu (Woman at Corner) a doběhněte až do místnosti s vodou. Ze země na druhém můstku seberte lékárničku a jděte dál. Zaútočí na vás duch z vody. Je trochu silnější, ale pomalý, takže základní film by měl bohatě stačit. Jděte o kus dál a až uvidíte znamení, podívejte se foťákem nahoru (Monk into Dark). Vraťte se do zahrady k vodnímu kolu a zapalte lampu u mola. Seberte si Black Carving. Po opuštění této lokaci při přechodu do atria se na okamžik objeví oběšená žena na třešni napravo (Woman Hanging). Jděte zpět do zničené místnosti se savepointem. Poblíž sutin u velkých dveří se objeví strašidlo, které tu předtím nebylo (Blinded Woman). Chcete-li, uložte si hru a atriem se vydejte zpět do místnosti se schodištěm. Vzpomínáte na Arabelu? Rytíři Blekotovi upadla hlava a ta vás teď trochu prožene. Sejměte ji a utíkejte známou cestou až ke druhým dveřím na číselný kód. Stejným způsobem jako předtím zadejte kód 3669.

Utíkejte po cestě na dvorek a nalevo od studny vyfoťte pána v zahradě (Man in Backyard). Až budete kousek od studny, otočte se a podívejte se do okna nahoře. Měla by se v něm objevit dívka, ale musíte si dát pozor, máte jen malou chvíli na zaměření (Girl Pleading). Pro jistotu si uložte hru a ze studny

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Křížek » Akce
Kolečko » Pohled do hledáčku
Čtvereček » Běh
Trojúhelník » Menu
Levý analog » Ovládání postavy
Pravý analog » Ovládání baterky
SELECT » Mapa

OVLÁDÁNÍ V HLEDÁČKU
Křížek/R1 » Spoušť fotoaparátu
Čtvereček Rychlejší pohyb hledáčku
Trojúhelník » Otočení o 180°
L1 » Aktivace bonusové schopnosti
Levý analog/šipky » Otáčení hledáčku
Pravý analog » Chození s postavou

seberte modrou pásku. Za studnou polapte ducha (Girl Turning), připravte si silnější film a pokračujte dál po cestě. Znovu na vás vybafne ten samý duch jako ve Fish Tank Room, jenže nyní je o trochu silnější. Vaší výhodou je možnost boje na volném prostranství a jeho pomalost. Vezměte si zase normální film a odejděte dřevěnou brankou do lesíka. Utíkejte po lesní cestě na východ a poté, co se odehraje animace, začněte pomalu stoupat po schodech. Letícího ptáka se nebojte a postupujte stále vpřed, dokud se kamera nepřepne do bočního pohledu. Vibrací si zatím nevšímejte - je tu duch, ale ten počká. Přejděte na levou část schodů a jděte pořád nahoru. Znovu se přepne kamera přímo na stojícího ducha za sloupem. K tomu, abyste ho chytli, vám nesmí stínit sloup. Cvakněte si ho (Standing Man) a jděte na východní stranu schodů. Nyní by vám mělo pomoci i modré světlo v ukazateli. Hledáčkem prošťárejte stromy na východě, duch (Warped Man) se bude schovávat někde poblíž stromu s přivázanými cinkátky. Vyběhněte schody k chrámu a seberte film a Stone Mirror. Potom se pusťte do řešení puzzle. Není to nijak složité. Po obvodu pentagramu jsou znaky a vy musíte jednotlivé kameny přešoupat tak, aby seděly a mohl se vložit pátý kámen, sebraný na lampě u mlýna. Po vstupu do chrámu jděte rovnou k oltáři a prozkoumejte blýskající se věc - druhou modrou pásku. Hned po skončení animace se přepněte do hledáčku, otočte se pomocí Δ ke dveřím a podívejte se nahoru ke stropu, kde visí ukřižovaný duch (Crucified Man). Po jeho vyfocení se začne další animace, po níž vás bude čekat souboj s prvním hlavním bossem.

Boss: Novelist's

Ze všeho nejdřív vypadněte z chrámu, kde nemáte vůbec žádnou šanci se bránit, a vezměte si minimálně 37 film. Duch je sice pomalý, ale libuje si zejména v teleportování. V tomto souboji se nevyplatí moc riskovat, navíc pokud ho budete zbytečně prodlužovat, začne strašidýlko používat jakousi magii zatmění, takže na chvíli nic neuvidíte a budete se moci orientovat pouze podle ukazatele v pravém dolním rohu.

Jako poslední fotku vyfoťte bránu, u níž jste vyfotili stojícího ducha. Jděte na to místo a prozkoumejte sloup na východě. Při troše štěstí naleznete sošku Budhy - Headless Budha. Znovu se vydejte do chrámu, prozkoumejte podstavec a pak si ho vyfoťte. Znovu ho prozkoumejte a dejte se do řešení neméně primitivní hádanky, jako byla ta předtím. Pokud se pozorně podíváte na zakrvavený kámen, uvidíte, že je to silueta přivázaného člověka. Jednotlivá znamení znázorněná na sošce značí jednotlivé končetiny, kam máte kameny postavit. Tímto jste završili děj první noci.

Druhá noc - Demon Tag

Po probuzení v pokoji s panenkami prozkoumejte tajné dveře, kterými duchové utekli, a vyfoťte si je. Prohledejte pokoj a nalezněte film, lékárnu a Spirit Stone. Až budete odcházet, mějte připraven prst na spoušti. Otevřete dveře a hned, jak to bude možné, si připravte fotoaparát. Kolem bude zrovna probíhat dítě

ducha (Child on Porch). Jděte směrem ke schůdkům do zahrady. Napadne vás další z duchů. Jediná jistá strategie proti slepé ženě je nabít si mystickou energií fotoaparát a počkat si, až bude okraj hledáčku oranžový - uděláte Zero Shot. Pokud se pokusíte někam utéct, budete mít větší problémy, než kdybyste jen stáli a vyčkávali, protože duch se orientuje podle zvuků. Jestli si vzpomínáte na oběšenou ženu na stromě z prvního aktu, její přítomnost vás asi moc nepřekvapí (Hanged Woman). Na pěšině k chrámu naleznete film a o kus dál v severozápadním rohu vedle schodů Spirit Stone. Zatím do části s mlýnem nemusíte, takže se vydejte do místnosti s oltářem a odsud pak do přilehlé potemnělé místnosti se sutinami. Od dveří se dejte po vaší levé ruce, seberte film a pak prozkoumejte velké dveře s pentagramem. Vyfoťte je, pokud chcete, uložte si hru a vyjděte ven z místnosti. Dveře vedoucí na chodbu jsou sice zavřené, ale u nedalekého okna naleznete film. Proběhněte atriem a zamiřte do východních dveří. Po vstupu do části se schodištěm jděte k zrcadlu a rychle si vyfoťte dítě běžící nalevo směrem od vás (Kid Running Away). Jděte chodbou dál dozadu, dokud nenarazíte na zlobivého ducha. Dejte si pozor na jeho výpad od nohou, je poměrně rychlý. Po zneškodnění utíkejte chodbou dál až k zavřeným dveřím, u kterých leží film, a vyfoťte si dveře zamčené dalším talismanem. Na fotografii se zobrazí místo pod schody, kde nyní bude vidět duch (Vengeance in Wall). Vyfoťte ho a tím zničíte talisman. Seberte ze země Stone Mirror, vyjděte po schodech nahoru, doběhněte ke třetímu schodišti, ale nevstupujte na něj. Nalevo od vás bude duch schovaný před oknem nad schody (Monk Out Of Dark). Sejděte dolů po schodech a jděte ke dveřím, kde byl talisman. Otevřete je, udělejte jeden dva kroky a hned, jak ukazatel ukáže přítomnost ducha, vezměte fotoaparát a vycvakněte si kluka běžícího po lávce napravo (Kid Running Away). Vysbírejte věci ze země, doběhněte ke dveřím a jako kód dejte 2611 (26. listopadu). Vstupte do dveří a utíkejte si uložit hru. Jděte ke studni a prozkoumejte ji. Po stěnách se z ní vyškrábe duch malé holky. Moc rychlý sice není, ale může vás nemile překvapit tím, že se vám teleportuje takřkajíc přímo před ksicht. Pak vám nezbude nic jiného než utéct. Po jeho likvidaci si vyfoťte ukazatelem označenou studnu. Seberte modrý kámen ležící na okraji studny - Blue Carving.

Pokud si chcete přilepšit nějakými těmi bodíky, můžete doběhnout do chrámu, kde jste předtím skončili první noc. Po stranách přede dveřmi najdete film a Spirit Stone. V chrámu jděte k nerozbitému zrcadlu a vyfoťte strašáka (Tormented Ones). Pokud tu chvíli počkáte, máte šanci, že se na vás přijde podívat holčička se zlomeným vazem. Vraťte se do místnosti se schodištěm. Znovu se setkáte s oslepenou ženou, která zrovna půjde ze schodů. V atriu sejděte do zahrady a vypravte se do sekce s mlýnem. Oběhněte dům - předtím zde ležel film, teď tu bude schovaný duch (Burned Man). Běžte na lávku, která bude znovu průchozí. Na místě, kde končí první prkno a začíná druhé, prohledejte zem, leží tam Sacred Water. Občas zde narazíte na utopence, ale z něj si těžkou hlavu dělat nemusíte. Na konci mola bude na malé mohyle fialový kámen - Purple Carving. Za skálou si můžete sebrat Stone Mirror, pokud už jeden nemáte. Vraťte se do třešňové zahrady. Utíkejte kousek na jih a ve chvíli, kdy se změní úhel kamery, čapněte foťák a vyfoťte ducha stojícího na balkoně (Observatory Man). Vstupte na první schod. Zpod verandy vyleze na malou chvíli duch holčičky. Rychle se koukněte do hledáčku a vyblejskněte ji (Girl under Porch). Pokud budete mít štěstí, občas tu můžete narazit na útočícího ducha mrtvé ženy. Vraťte se do polorozbořené místnosti a uložte si hru.

Předešlé puzzle bylo směšně jednoduché, ale tady už by mohl být problém. Očíslujte si jednotlivé vrcholy po směru hodinových ručiček, takže vpravo nahoře byste měli mít 1 a vlevo nahoře 5. Ze 2 přesuňte kámen na 1. Z 5 na 2. Ze 4 na 5. Předposlední krok bude 3 na 4 a konečně poslední 1 poputuje na 3. Otevřete dveře a utíkejte potemnělou chodbou. Před ohybem zahlédnete stín jdoucího bratra (Bro's Shadow). O kus dál další šoupací puzzle.

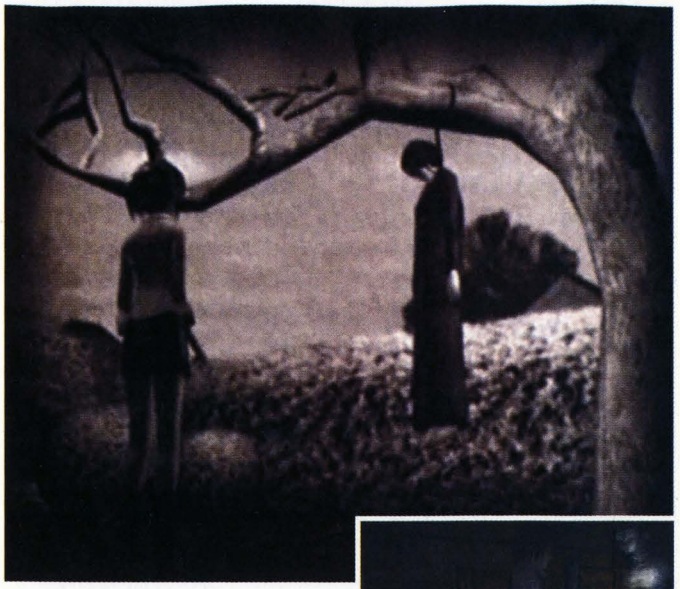
Teď už opravdu, ale opravdu přituhuje. Takže nejdřív přesuňte kámen ze 4 na 5. Do vzniklého místa na 4 přesuňte symbol ze 2. Další kámen poputuje z 3 na 2. Do 3 přemístěte kámen z 5. 4 skončí na 5, 1 na 4 a 2 na 1.

Za dveřmi na vás bude čekat sluj a letmý pohled na ducha zemřelého bratra. Po skončení animace slezte dolů po žebříku, prozkoumejte veliké dveře a rychle se otočte o 90° napravo. Na chvíli se zde objeví duch (Man Before Doors). Prozkoumejte sloupek, před kterým muž stál, a vyfoťte jej. Při cestě nazpět vás napadne slepá žena, ale tentokrát už opravdu půjde do tuhého. Nezapomeňte, že se orientuje pouze podle zvuku, takže si ji nechejte přijít blíž a střílejte pouze Zero Shotem. Po dvou nebo třech zásazích bude po ní. Doběhněte do místnosti se sutinami a jestli chcete, uložte si hru. Při odchodu do místnosti se svíčkami uvidíte starou známou, jak vám ukazuje na malý stolek v rohu (Girl Pointing). Teď budete muset řešit menší puzzle se svíčkami. Zapalte je v pořadí 4, 2, 5, 4 zleva. Ze stolku si automaticky vezmete Démonovu známku. A zase ta slepá... Chopte se foťáku, udělejte rychlou otočku pomocí Ⓐ a začněte lovit ducha. Až sejmete slepou ženštinu, můžete vyrazit do místnosti s panenkami. Zde se vás pokusí přemluvit k hraní malé plazící se děcko, dejte si na něj pozor, dá se docela dobře přehlédnout. Nalevo od veliké panny si vyfoťte cosi, co nemá jméno. Pak si prohlédněte tajné dveře nalevo. Ty vedou do Kimono Room.

Udělejte pár kroků do místnosti a vyčkávejte žlutého ukazatele. Jakmile se objeví, hned vezměte nádobíčko a foťte. Za stojany s kimony poběží jeden z nejhůře polapitelných duchů ve hře (Kid Hidding). Nalevo u okna si seberte Spirit Stone a přejděte do knihovny. Ve skříni, kde předtím byl diktafon, nyní naleznete film a na sekretáři s porcelánem Spirit Stone.

V chodbě se svítilnami jděte nejdřív do cimry nalevo a seberte filmeček do foťáčku. Pak tradá k ohništi. Po vstupu do místnosti na vás zaútočí malý klučík. Tenhle souboj je tak trochu na palici. Mějte syčáka neustále v hledáčku a jakmile zmizí oranžový ukazatel, přepněte se do normálního režimu běhání a utečte! Prcek se jinak přemístí rovnou vám za záda a pak už s ním moc nezmůžete. Pokud se budete držet této rady, nebudete s ním mít moc problémů. Za odměnu získáte zpět kousek zrcadla, který vám předtím prcek ukradl. Prozkoumejte hodiny, ze kterých děcko vyběhlo - občas se ze schodů začne kutálet useknutá hlava. Vyběhněte schody a prohlédněte si dveře. Vyblejskněte je. Asi je vám už jasné, kam nyní půjdete. Takže chodba s provazy a lebka u stropu je váš další objekt k vyfotografování. Pokud si skočíte uložit hru do haly s dírou v zemi, ucítíte vibrace. Prohlédněte si a vyfotografujte místo na stěně, kde předtím byla maska, a vibrace zmizí. Pod schody seberte lékárnu a vraťte se do chodby. Další nepovinou odbočkou jsou dveře vedoucí z chodby do pokoje s více buňkami, ale dejte si pozor, číhá tam na vás Long Hair Woman z první noci a je o dost silnější než předtím. Nicméně tam můžete sebrat film, lékárničku a v předposlední místnosti v jihovýchodním rohu vyfotit ducha (Evil Woman). Vydejte se zpět k ohništi a otevřete odčarované dveře.

Při vchodu do místnosti se rozzáří ukazatel a upozorní vás na procházejícího ducha (Man in Study). Po jeho vyfocení si zaběhněte do pokojíku se savepointem. Z police u malých dvířek si můžete vzít Spirit Stone a pak vyjít ven do Tatami Room. U urny naleznete Stone



Mirror. V uhláku bude Sacred Water. V malé místnosti, co byla v prvním scénáři zavřená, si promluvte s přízrakem a prozkoumejte sejf. Jeho vyfocením získáte obrázek klíče, který musíte najít. Z okna seberte Spirit Stone a zamiřte do chodby. Ze skříně vezměte 14 film a POMALU jděte k zrcadlu. Vy chvíli, kdy budete u něj, se objeví slepá žena a pokud byste utíkali, uslyšela by vás. Zbavte se jí a prozkoumejte dveře, odkud přišla. Po vyfocení talismanu zjistíte, kde se schovává jeho protějšek. Seběhněte po schodech dolů a ve spáře mezi stěnami vyfotografujte schovávající se holku (Girl Hiding). Jejím vyfocením zničíte talisman na dveřích o patro výše. Doporučuji odemknout si všechny dveře a podívat se do skladiště. Kód na dveře je 7925 - týká se to věku dívky při provádění Blind Demon rituálu. Ve skladu prozkoumejte polici v rohu nalevo a brnění naproti dveřím. Naleznete Spirit Stone. Ještě zde leží film 14. Po východu ven se jděte podívat na dveře s talismanem. Na poličce bude Spirit Stone a v severovýchodním rohu Bronze Key. S ním jděte zpět k sejfu a odemkněte ho. Uvidíte krátký filmeček. Rychle po jeho skončení vezměte fotoaparát a vyfoťte kolem procházejícího ducha (Man before Study). Vyjděte ven ze studovny a vyblejskněte si dalšího ducha jdoucího na balkon (Observatory Man).

Je jedno, jakou cestu do zahrady zvolíte, zda malými dvířky nebo po schodišti a chodbou se zrcadlem, vždy na vás po cestě zaútočí duch. Doporučit vám mohu pouze bránit se. Pakliže před ním budete utíkat, teleportuje se přímo před vás a chytí vás. Uložte si hru a prozkoumejte věc ležící v atriu na zemi před třešní. Po krátké FMV sekvenci vás bude čekat dost tuhý boj. Pokud máte schopnost duchy paralyzovat, nebo je odhodit od sebe, rozhodně ji nezapomeňte používat. Vaší nevýhodou bude hlavně rychlost, s jakou je duch schopen se teleportovat a mizet. Nicméně až se vám ho podaří pacifikovat, jako poslední fotku budete mít vyfoceny panenky. Znovu prozkoumejte věc ležící na zemi a vydejte se do místnosti s panenkami. Vyfoťte zářící sadu panenek a prozkoumejte panenky naproti. Vezměte panenku stojící vpravo vzadu a získáte Kagome Doll. Tu pak dejte ke čtveřici panenek. Získáte masku - Angry Mask, se kterou se vydejte do haly, kde jste začínali hru. Pro jistotu si uložte pozici. Umístěte masku na své místo a vstupte do tajné chodby.

Otočte se a vezměte si masku ze dveří. V ohybu chodby naleznete film, kterým si hned můžete vyfotit ducha schovaného u stropu (Talking Ghost). O kus dál narazíte na dalšího ducha, ale u něj už máte jen chvíli na to, abyste ho zaměřili a vyfotili (Hall Wanderer). V postranní chodbičce si prohlédněte a vyfotografujte svítící masku. Z konce chodby vezměte Joyful Mask a jděte k východnímu konci chodby. Na zemi bude svítit Sacred Water a nalevo budou další tajné dveře. Projděte jimi a vezměte masku s sebou. Nalevo od dveří seberte 74 film a doběhněte k malým schůdkům. Na sloup rozvěste masky a vezměte s sebou masku, která původně visela na sloupu - budete muset přemluvit slepou ženu, aby vám ho půjčila. Tu pak použijte k otevření dveří do malé zahrady. Seběhněte do ní, zpoza oplocného kamenu si seberte Spirit Stone a z plotu zlatý šestihran - Gold Carving. Uložte si hru, vyběhněte po schodech a jděte vlevo. První dveře bude skládání kamenů a druhé povedou

do chodby s lampami. Nalevo od nich bude ležet lékárna. Nyní se pusťte do puzzle. Nejdřív poputuje 2 na 5. Potom 4 na 2. Abyste si uvolnili místo, posuňte kámen z 1 na 4. Pak už jen stačí přímo umístit kameny na svá místa, tj. 3 na 1, 2 na 3 a nakonec 4 na 2. Vstupte do Budhovy místnosti, v jihovýchodním rohu seberte film a pak se zaměřte na masku položenou na stolku. Ve chvíli, kdy ji seberete, na vás zaútočí duch. Je dost silný a nevyzpytatelně se před samotným útokem teleportuje, takže se ho snažte dostat ZeroShotem, abyste měli dostatek času na útěk. Až budete mít masku, vraťte se do místnosti se sloupem a seberte masku ze dveří. Tu pak pověste zpět na sloup. Na jižní dveře vedoucí do chodby použijte masku z Budhovy svatyně. Doběhněte ke dveřím, které jste maskami odemknuli. V oslepovací místnosti seberte oslepovací masku a Spirit Stone. Po sebrání oslepovací masky se všechny ostatní masky vrátí zpět na původní místo. Po vyjití z místnosti si udělejte snímek kolem procházejícího ducha (Man in Hall) a vydejte se do jeskyně. Ve zničené místnosti si uložte hru, čekají vás dva těžké souboje za sebou. Poslední místo, které druhé noci navštívíte, bude velká jeskyně, kde jste naposledy zahlédli ducha vašeho bratra.

Boss: Folklorist's a Blinded

S těmito duchy jste už bojovali, takže je nebudu sáhodlouze popisovat. Horší bude spíše souboj s prvním duchem, protože je nevyzpytatelný a ubírá až polovinu života. Pokud vám ale ubere, nemusíte se hned léčit nebo načítat pozici. Po pacifikaci slepé ženy a vložení masky do podstavce se vám otevřou dveře do třetí noci a vaše energie bude znovu na maximu.

Třetí noc - The Calamity

Nejprve bych vás měl upozornit, že k duchům, na které můžete náhodně narazit, přibyl i Wandering Monk. Snažte se nebojovat s ním a utéct mu. Má hodně HP a zbytečně byste si vyplýtvali drahocenný film.

Otevřete velkou bránu a vstupte do jeskynní chodby, kde jste zakončili minulou noc. V místech, kde předtím leželo tělo, bude schován duch (Munakata). O kousek dál natrefíte na trojici duchů - poměrně veselé vyhlídky do budoucna, že? Většinou fungují tak, že vás dva zabaví a třetí se teleportuje za vás, ale nemusíte se bát, dá se to vychytat. Navíc pokud se vám povede udělat fotku více duchů najednou, dostanete bonus. O kus dál naleznete podél cesty Spirit Stone a rostlinnou medicínu. Doběhněte až k závalu na konci cesty a po animaci prozkoumejte zával. Při cestě nazpět potkáte ducha holčičky, který vám ukáže na dokument ležící na zemi. Po návratu do jeskyně vylezte po žebřících až nahoru a jděte nalevo. Kus ode dveří narazíte na lékárnu. Proběhněte koridorem do rozbořené místnosti. Vyfotografujte si dveře opatřené talismanem a prohledejte sutiny. V jednom místě bude svítit modrý ukazatel a odtud si budete moci pořídit fotku (Crushed Woman) potřebnou k odemčení dveří. Po vstupu do místnosti se svíčkami zamiřte ke dveřím do zahrady. Po změně kamery uvidíte odcházet ducha (Man in Atrium). Oběhněte stěnu, seberte lékárnu a vyjděte do zahrady. Sejděte z verandy a zamiřte k měsíčnímu chrámu. Prozkoumejte dveře a vyfotografujte je. Na fotce se zjeví Budhova svatyně, kde jste ve druhé noci sebrali jednu z masek. Prozkoumejte okolí chrámu, naleznete Spirit Stone. Vydejte se k místnosti se schodištěm. Před jejími dveřmi narazíte na maskovaného ducha (Turning Mask Man). Možná vás potěším, byl to poslední mizející duch, kterého jste mohli této noci vyfotit. V koridoru vedle schodiště projděte dveřmi, které byly předchozí dvě noci zavřené.

Z oltáře seberte dokument a poté i obřadní provazy. Ty potom postupně rozvěste na čtyři sochy stojící po stranách místnosti. Poté, co se otevřou dvířka a vy si vezmete další pětihran - Teal Carving, začne se odehrávat animace, v níž se do místnosti vřítí chlápek a za ním v patách maskovaný muž z atria. Po skončení animace začne souboj. Jako jediný duch má tento zbraň. Zapomeňte na Zero Shot, toho byste se nikdy nedočkali. Prostě a jednoduše si nabíjejte foťák a až se Master přiblíží, stiskněte spoušť. Pokud se k vám dostane moc blízko, máte prakticky minimální šanci, že vás nesekne mečem. Je zde ještě jedna zrádnost. Pokud se Family začne chechtat, vezměte nohy na ramena. Vypustí na vás lebku, která vám trošičku rozhodí obrazovku, takže budete vidět to samé jako po 10 dvanáctkách. Jestli chcete, vraťte se k Měsíčnímu chrámu a následující sekci přeskočte, ale ochudíte se o spoustu věcí.

Takže poté, co ho sejmete, se vydejte dveřmi, kterými duch přišel. Uložte si hru a pokračujte do místnosti s maskami. Zde napravo od dveří seberte film a za sloupem Sacred Water. Jděte zpět do předešlé části a dveřmi vedle těch se zlatými kameny přejděte do chodby s lampami. Utíkejte k masce vedoucí do chodby sousedící s oslepovací místností. V té naleznete 74 film a nad lampou uprostřed vyvýšené části si budete moci vyfotit ducha (Blind Demon). Vraťte se do chodby s lampami a zamiřte do místnosti s kimony. Ve skříni, kde jste předtím nalezli diktafon, bude duch (Ogata) a u kimon Stone Mirror a Spirit Stone. Doběhněte do části s ohništěm. Přímo v ohništi naleznete Spirit Stone. Vyběhněte po zadním schodišti a ze skřínky seberte film. Zaběhněte do Tatami Room. V uhláku a před stolem bude Spirit Stone. Jinak až na lékárnu na balkoně tu už nic není. Takže se jděte podívat do chodby s provazy. V té budete po levé straně míjet Spirit Stone zapadlý pod úlomky prken. Ve vstupní hale naleznete za zástěnou lékárničku a za sutinami u vchodu film. Vraťte se do chodby s provazy a jděte dveřmi na západ do velké haly. Hned u vchodu naleznete 74 film a Sacred Water. V tom samém rohu, kde se předtím schovával duch, bude nyní další film. Dveřmi na konci haly vyjděte na chodbu. Ve spáře mezi stěnami najdete Stone Mirror. Kód do dveří je nyní 1312. V krabici napravo od dveří bude Sacred Water. Za bednou nalevo od dveří bude schován Spirit Stone. Druhý je poblíž schodů. Na římse v patře bude malá lékárnička. Pak se přímou cestou můžete vydat do rozbořené haly, kde si hru uložte a zajděte k Měsíčnímu chrámu.

Začněte si hrát s puzzle. Správná kombinace je 5 na 4, 3 na 5, pak 2 na 3 a 1 na 2. Potom přesuňte kámen z 4 na 1, z 5 na 4 a jako poslední 3 na 5. Prohlédněte si dvířka svatyně a přečtěte si dokument. Všechny čtyři strany teď začnou zářit magickou energií. Jejich vyfocením získáte představu, kam budete muset zamířit. První místo je hned před chrámem. Až se k němu přiblížíte, vyvolá se první z duchů. Někde ztratil hlavu, takže většinou ho nebudete moci zaměřit. Málokdy se poštěstí, že na vás zaútočí a budete moci udělat Zero Shot. Pokud ho uvidíte, jak podivně mává rukama, vyčkávejte a nabijte si magii na maximum. Pak budete mít chvíli na to, abyste mu přerušili vyvolání duše, která by vás jinak honila po celé aréně a ubírala energii. Po získání prvního symbolu jděte pod strom a vyfoťte neviditelného ducha (Yae). Přejděte do části s mlýnem a prozkoumejte mlýnské kolo. Zde je další duch (Hirasaka). Utíkejte směrem k mohyle z kamenů a napadne vás další ze čtveřice duchů. U něj postupujte stejně jako u prvního ducha. Třetím místem, kde získáte symbol, je zahrada v domě poblíž Budhovy svatyně. Pro jistotu si tu uložte hru. Jděte do místnosti s vodními kanály. Nalevo od dveří

seberte 37 film. Občas zde na vás zaútočí některý z duchů, ale není to pravidlem. U zakódovaných dveří použijte kód 1347. Před souboje si můžete uložit hru a pak proběhnout kolem studny. Po souboji s posledním bezhlavým paňácou se můžete vydat do chrámu v lese, ale nemusíte. Nad schodištěm tu najdete Stone Mirror a první 90 film. Vstupte do budovy, jděte až k oltáři a odsud se podívejte na část nade dveřmi. Pokuste se najít modře označené místo a máte dalšího tajného ducha do sbírky (Takamine).

Když už máte všechny symboly, můžete se vrátit do měsíčního chrámu. Prozkoumejte panel naproti dveřím a zmačkněte první symbol. Pak jděte k panelu po pravé ruce a stiskněte druhý symbol atd. Po stisknutí všech tlačítek se vysune první panel a ukáže vám prázdný otvor. Vyfoťte si ho. Po vyfocení se zviditelnila krev. V tuto chvíli tu už toho moc nezmůžete, takže vyjděte ven z chrámu a doběhněte si uložit hru. Pak se vydejte do velké haly rozdělené na více místností.

Boss: Family Master

Nesnažte se fraječit s 14 filmem. Napoprvé byste ho jím udělali, ale teď má tolik energie a chuti vás zabít, že byste prostě neměli šanci. Nejlepší je Mastera hezky paralyzovat a pak do něj naprat plnou dávku. Pakliže mu jednou skončíte v úderu, jeho kombo vás pěkně proklepne.

Jestli se vám ho povede zabít, získáte malý kámen, který pak vložte v měsíčním portál do otvoru. Svatyně se odsune a Miku automaticky sleze dolů do studny. Zde jenom prozkoumejte mumii holčičky a noc je u konce.

Poslední noc - Kirie

Z hromádky fotek seberte noty a jděte ke kotu. Zahrajte na něj hudbu a vyběhněte po schodech, které se odkryjí. Na půdě se vykašlete na koukání do dírky v podlaze, akorát byste tím vyvolali ducha a nic za to nedostali. Těsně před ohybem doleva se podívejte do hledáčku, udělejte čelem vzad a pokuste se u stropu najít schovanou ženu (Longhair Woman). Seberte lékárničku ležící na zábradlí. Pak utíkejte dál až do místnosti s Budhou. Uložte si hru a po trámu jděte dál. Seberte si 90 film a přejděte na trám jdoucí kolmo. Uprostřed místnosti se podívejte dolů a vyfoťte si svatyni (Truth Binder). Na konci cestičky si můžete jít doprava pro Stone Mirror, nebo se rovnou vydat malými dvířky do Kirienina vězení. Po skončení animace vlezte do klece a prozkoumejte okolí okna. Po sebrání dalšího kousku kouzelného zrcadla a jehlice do vlasů vyjděte ven z klece a udělejte hezkou fotečku procházejícího ducha (Girl in White).

Doufám, že nemáte rozbité tlačítko ◎, protože poté, co půjdete o kus dál, na vás zaútočí zlá Kirie. Utíkejte, jak nejrychleji to půjde, ven do atria. Jediný její dotek znamená vaši smrt. Až doběhnete do atria, jděte pořád rovně, dokud se nezmění vidění zpět do barevného. Pokud chcete, můžete se stavit v malé místnosti vedle Tatami Room a v hale s Budhou. Najdete zde akorát dokumenty, nic víc. Před vejitím do měsíčního chrámu se můžete stavit i u rybníka, kde jsou ukryti dva duchové. Jeden bude na cestě k mohyle (Kirie's Love) a druhý na ostrůvku (Burdened Man). Až budete hotovi, zamiřte do Měsíční studně.

Seberte ze země Sacred Water a Spirit Stone. Uložte si hru, je to naposledy, co tak

můžete učinit. Potom projděte dveřmi. Napravo od dveří seberte lékárnu a vydejte se z kopce dolů na most. Po animaci na vás zaútočí párek duchů. Vytřete s nimi podlahu, seberte film ležící po straně mostu a utíkejte ke dveřím na jeho druhém konci. Na levé straně mostu můžete zkusit najít ukrytého ducha (Man in Bottom). Po vstupu do místností za dveřmi začne další FMV sekvence. Až skončí, napadne vás lezoucí dívka. Zničte ji, jděte k obětnímu kameni a podívejte se ke stropu uprostřed sálu. Chyťte posledního ducha (Six Vengeance), seberte Stone Mirror a druhými dveřmi odejděte do dlouhé chodby. Po stranách budou ležet lékárnička a Spirit Stone. Znovu si zahrajte s lezavkou na honěnou a pak už konečně doběhněte k samému konci chodby, kde bude uprostřed cesty ležet Sacred Water. Vstupte do dveří a pak už jen utíkejte, dokud nezačne filmová sekvence. Po ní prozkoumejte kámen stojící v cestě.

Boss: Kirie

Takhle jednoduchého bosse hned tak neuvidíte. Vezměte si 76 nebo 90 film. Mějte Kirii stále zaměřenou a fotte, pouze když bude ukazatel oranžový, jinak jí nic neuberete. Za žádnou cenu ji nenechejte dojít až k vám. Jediný dotek znamená okamžitou smrt. Po souboji budete ještě muset doběhnout ke kameni, vzít poslední kousek kouzelného zrcadla a vložit ho do kamene

Lukáš Kolínský

Ape Escape 2

INFO

■ VYDAVATEL: SCEI ■ POČET HRÁČŮ: 1-2
■ VÝROBCE: SCEI ■ RECENZE: PSM2 11 - 78/100

Naprosto ujetá hra, která je originální, hratelná i zábavná.

Na pochytání všech opic je třeba prozkoumat každé zákoutí a skrýš...
a v tom vám můžeme pomoci.

Liberty Island

V první úrovni bude vše velmi jednoduché. Jako prvního najdete **George**, který postává kousek od začátku úrovně. Jednoduše ho chytněte do sítě a máte svůj první úlovek. Vyskákejte po dvou malých schodech a najdete **Libbyho**, který vám také nebude dělat žádné problémy. Pokračujte úzkou pěšinkou k soše, kolem které pobíhají vaši první protivníci. Pro jistotu si připravte obušek, kterým je můžete zlikvidovat. Nyní si můžete vybrat, kterou opici chytíte jako třetí. **Tomkey Cruise** pobíhá po podstavci sochy (na něj vyskočíte dvojitým skokem) a **Chill** se povaluje v prostoru za sochou. Také tito dva vám nebudou dělat žádné problémy. Pátou opicí v úrovni je **Henry**, který něco kutí přímo na soše. Na jeho sestřelení ale potřebujete prak, který získáte později. Skrytou opicí úrovně je **Halley Q.Win**, který se objeví po úderu pěstí do jediného dostupného reflektoru.

Breezy Village

Ve druhé úrovni už narazíte na opice s modrými kalhotami. Ty jsou mnohem chytřejší než opice se žlutými kalhotami a velmi rády se schovávají. Naštěstí při vstupu do této úrovně dostanete radar, kterým můžete opice snadno lokalizovat. Nejprve ale narazíte na nepřehlédnutelného **Waltera**, kolem kterého prostě musíte projít. Po jeho chycení pokračujte směrem doleva a narazíte na 2 krabice. V první je protivník a ve druhé najdete **Jona** (krabice rozbijete obuškem). Pokud poběžíte podél říčky, tak se dostanete až k domu, za kterým se schovává **Crusty**. Poblíž tohoto domu najdete také krabici, ve které je ukryt **Dozy**. Nyní musíte vyskákat po dřevěných schodech k dlouhé dřevěné tyči, po které přeručkujete přes řeku. Na druhé straně najdete za domem vlevo schody, po kterých si vyskáčete pro posledního uprchlíka, kterým je **Baboondini**. Skrytou opicí je tentokrát **Balboa**, který se objeví po úderu pěstí do malého větrného mlýna (najdete ho po přeručkování po tyči).

Port Calm

Před třetí úrovní se seznámíte s vynálezem, který vám umožní plavat a chytat opice ve vodě. To se vám bude hodit, protože opice v této úrovni před velmi rády utečou právě do vody. Seskočte z úvodní plošinky dolů a doplavte k začátku mostu přímo před vámi. Vyběhněte po schodech a úderem do modré páky si otevřete bránu vedoucí do oddělené části úrovně. Tam si na fontáně užívá **Beday**. Vraťte se k začátku mostu a přeběhněte na druhou stranu. Odtud vidíte malou zahradní restauraci, ve které si užívají **Dannyboy** a **Seanyboy**. Seskočte do vody a počkejte si na gondolu, na které se vozí **Punto**. Stačí k němu připlavat a potom, co skočí do vody, už ho snadno chytíte. Další opičák je **Chili**, kterého najdete sedět pod mostem téměř uprostřed úrovně. Potom si skočte na některou z gondol, protože **Florence** poskakuje na vysoké plošince, na kterou můžete vyskočit právě jen z gondoly. Posledním úlovkem bude **Lilo**, který sedí na křesílku u krytého bazénu. Najděte krátký tunel, kterým se k němu dostanete, a pak už ho snadno chytíte. Skrytého opičáka jménem **Manuel** objevíte po úderu pěstí do velké bedny, která stojí právě vedle krytého bazénu.

Viva Apespania!

Dalším zajímavým vynálezem je obruč, která vám po roztočení umožní velmi rychlý běh. Její aktivace je bohužel trochu nepohodlná, takže si to napřed radši pěkně vyzkoušejte. První opicí na ráně je v této úrovni **Billy**, kterého si můžete pohodlně obejít a chytit bez jakéhokoliv pobíhání. Potom si připravte obruč a pomocí ní vyběhněte po kluzké rampě vpravo. Na horní plošině totiž chytnete **Slope**. Seskočte dolů a pomocí radaru určete krabici, ve které se schovává **Pogo**. Po chycení prvních tří opic pokračujte do domu, kterým se dostanete na ulici malého městečka. Zde vás čeká pořádná honička, protože zde poprvé narazíte na opice s extrémní rychlostí. Je to **Wiz**, který se prochází po ulici přímo před vámi. Pokuste se k němu připlížit a chytit ho, aniž by si vás všimnul. Pokud začne utíkat, tak ho dohoníte pouze pomocí obruče. Na druhém konci této části úrovně se prochází **Ole**, který si s vámi pěkně pohraje. Po jeho chycení pokračujte směrem doprava a na ulici najdete opici jménem **Trip**, která naštěstí velmi často padá.

Na ulici jste si jistě všimli dvou tlačítek. Tlačítkem na domě kousek od středu městečka spustíte plošinku, která vás doveze na terasu s **Lily**. Seskočte dolů a běžte ke druhému tlačítku. Díky tomu se dostanete na střechu, kde musíte pomocí obruče přeběhnout na plošinu s velkou bednou (jsou na ní znaky rukou). Bednu dotlačte na tlačítko, kterým si aktivujete most. Díky tomu se dostanete na střechu, kde je bedna a uvnitř ní **Chutney**. Poslední opicí v této části úrovně je **Birgit**. Vyběhněte po točitém schodišti k modrému telefonu. Otočte se a uvidíte plošinu, na kterou budete opět muset přeběhnout pomocí obruče. Potom projděte chodbou u modrého telefonu a přeběhněte po mokré ploše až na plošinku s tlačítkem. Tím si otevřete vrata vedoucí do arény, ve které se prochází **Toro**. Chytit poslední opici ale nebude vůbec jednoduché. **Annie** je totiž uvnitř mechanického býka, kterého musíte třikrát udeřit do zeleného tlačítka pod ocasem. Skrytou opicí je **Luis**, kterého získáte po úderu pěstí do zdi vpravo před arénou.

Blue Monkey Battle!

Čeká vás souboj s první barevnou opicí. Tou je modrá opice, která jezdí na kole a dokáže si kolem sebe aktivovat velký zářící kruh. Ten vás bohužel při sebemenším dotyku zraní, takže chytání tentokrát rozhodně nebude lehké. Vaší jedinou účinnou zbraní je obruč,

kterou po roztočení můžete modrou opici zbavit obruče a shodit ji z kola. Pak na kolo znovu usedne a nahází za sebe několik bomb. Znovu roztočte obruč, doběhněte k ní a opět ji shoďte z kola. To opakujte, dokud nezůstane na zemi. Pak ji můžete jednoduše chytit do sítě.

Castle Frightmare!

Začínáte na hřbitově, na kterém leží bedna s **Virgilem**. Vejděte do haly, kde vás čeká první opice s bílými kalhotami. To znamená, že **Viv** má problémy s viděním. Dokáže ale házet bomby, takže se k němu musíte přiblížit velmi rychle a chytit ho dřív, než stačí zareagovat na vaší přítomnost. Vyběhněte po pravém schodišti a po levitujících židlích přeskákejte až k obrazárně, ve které je v jednom z obrazů schován **Van** (určitě ho nepřehlédnete). Na chodbě za obrazárnou se probijte až k opici v brnění. Budete muset použít obušek, aby **Monk Quixote** z brnění vyskočil. Pak už ho můžete snadno chytit. Až vyjdete z chodby ven, tak udeřte obuškem do tlačítka vedle velkých hodin. Díky tomu se vysune postel se **Simonem**.

Vyběhněte po schodech u hodin a v jedné z černých rakví najdete opičáka jménem **Count Monkula**. Projděte chodbou vlevo a seskočte k další opici v brnění. Opět si zabojujte obuškem a vyřeňte tak **Pierce** z brnění. Pak seběhněte po schodech do odkryté hrobky, kde hodují **Hyde** a **Nana**. Za odsunutou knihovnou najdete velkou místnost, ve které stojí rytíř s motorovou pilou. Nejprve musíte třemi zásahy zničit jeho hlavu a pak se teprve můžete pustit do samotného rytíře. Ten má na zádech zelené tlačítko, které musíte opět třikrát zasáhnout. Ze zničeného brnění vypadne **Stein**, který je nyní snadnou kořistí. Vyběhněte ven z hrobky a na dalším schodišti udeřte do tlačítka, které vám zpřístupní druhé schodiště ve vstupní hale. Zde vyskočte na ochoz vpravo a chyťte **Jumpyho**. Poslední skrytou opici najdete po uhašení ohně v obrazárně (toho docílíte pomocí vodního děla). V místnosti za krbem stačí pěstí udeřit do sochy a objeví se **The Invisible Monkey**.

Vita-Z Factory

V tovární hale uvidíte přímo před sebou **Ala**, který je vaším prvním cílem. Potom se rozhlédněte kolem a ve stěnách kolem uvidíte malé čtvercové poklopy. Ty můžete rozbít a v malých uzavřených místnostech najdete **Boba** a **Chompa**. Po jejich chycení vylezte po trubce u červeného telefonu a obuškem si co nejvíce snižte můstek, přes který potom musíte co nejrychleji přeběhnout. Širokým potrubím potom proběhnete do místnosti s dopravníkovými pásy. Přeskákejte po nich do další místnosti, ve které vám skákání po pásech zpestří elektrické výboje. Vás ale nic nezastaví, takže na druhé straně místnosti můžete ulovit **Snapa**. Pokračujte dál a v kruhové místnosti naskočte do velkého robota. Rozbijte velké barely a dveře, kterými se dostanete do další podobné místnosti. V prvním barelu vlevo zde najdete schovaného opičáka s podivným jménem **Phil G**. Vyskočte z robota a chyťte ho. Potom se do robota vraťte a dojděte v něm až k dalšímu potrubí, u kterého musíte vyskočit ven. V další místnosti vás čeká souboj s druhým velkým robotem, ve kterém je ukryt **Bobby**. Po jeho chycení vyskočte na plošinku na druhé straně místnosti, kde už na vás čeká **Skippy**. Proběhněte posledním potrubím a seskočte do místnosti, ve které pobíhá **Vic**. Pokud hledáte skrytého opičáka, tak hned na začátku udeřte pěstí do panelu vlevo. Díky tomu se objeví **Arnie**.

Casino City

Před touto úrovní získáte praktický prak, který vám často velmi usnadní situaci (zvlášť při použití speciální munice). Můžete si ho třeba vyzkoušet na **Oozyho**, který stojí se samopalem přímo před vámi. Potom přes rotující plošinky vyskočte na zářící parket, na kterém tančí **Jessica**. Rozhlédněte se kolem a uvidíte klec, uvnitř které je tlačítko. Střelte do něj prakem a potom ulovte znovu složeného **Pelvise**. Dál budete pokračovat po schodech, na kterých je bohužel klec s dalším střelcem. Použijte prak na tlačítko pod ním a potom si můžete **Vincenta** v klidu odchytit. Vyběhněte ke vchodu do baru, ve kterém uvidíte za barem další dva drsné opičáky. Střelte do tlačítka nad nimi a omráčí je padající lahve. Jmenují se **Clint Apewood** a **Simian Seagal**. Poslední opičák v baru sedí u jednoho ze stolů a jmenuje se **Ulysses**.

Vyběhněte z baru do hlavního sálu a pokračujte dál po schodech vpravo. Na dvou zářících plošinkách stojí **Shaf** a **Jackson**. Pokračujte dál, přeručkujte po tyči a u široké mezery si přivolejte plošinku střelou do tlačítka vpravo. Pak už jen stačí proběhnout mezi kartami a dostanete se do velkého cirkusového stanu, ve kterém najdete všechny zbývající opice v úrovni. **Bubbles** a **Raymond** jsou ve vzduchu, kde je drží ananasoví ptáci. **Vindy** je šašek plivající oheň uprostřed šapitó. Na druhé straně si potom úderem do tlačítka vystřelte **Jestera**. Poslední je **Pierrot**, kterého najdete na laně nataženém nad šapitó. Skrytým opičákem je **Leo**, který se objeví po úderu pěstí do jukeboxu v baru.

Ninja Hideout

Začínáte v chodbě vedoucí k hlavní bráně. V pravé stěně nemůžete přehlédnout klec se dvěma nízkými mezerami. Použijte na ně svou novou hračku, kterou je RC autíčko. Vjeďte do klece a vyřeňte ven opici jménem **Somnia**. Opodál stojí **Twiggy**, která se halí do podivného kusu látky. Pokračujte chodbou dál a doběhnete až k druhé mříži. Tu tentokrát váš RC model překoná trubkou vpravo. Způsobí tím značný zmatek a hlavně otevře mříž. Díky tomu se vaší další kořistí

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb

Pravý analog » Použití aktivního předmětu

Křížek, Kolečko, Čtvereček a Trojúhelník » Aktivace vybraného předmětu

R1 nebo R2 » Skákání

L1 » Vycentrování kamery
L2 » Vlastní pohled
L3 » Plížení

stanou **Snoozy** a **Harry Karry**. Dostáváte se k vodnímu příkopu. Na trubku úplně vlevo opět použijte RC model. Díky tomu bude muset **Duncan** skočit do vody, kde ho můžete chytit pomocí vystřelovací sítě. Na druhé straně vodního příkopu už na vás čeká **Chan**, vedle kterého si úderem do páky otevřete hlavní bránu.

Po vstupu do hradu vám jako první padne do rukou **Rapido**. Je sice rychlý, ale můžete ho jednoduše zahnat do kouta. Rovnou od brány vidíte další klec, ve které je zavřený **Jim**. Vjeďte dovnitř svým autíčkem a po zmáčknutí tlačítka rychle vběhněte dovnitř a chyťte ho. Proběhněte chodbou do další velké haly a úderem do bubnu si otevřete dveře, za kterými se prochází **Bon-O**. Pak vyběhněte po schodech a za nimi seskočte do nižší místnosti vlevo. Zde vás čeká **Hidetoshi**. Úderem do tlačítka si otevřete dveře vedoucí zpět do haly s bubnem. Úderem do dalšího tlačítka aktivujte podivný mechanismus na stěně a sledujte, jak vám **Takashi** sjede dolů i s malým domkem. V další chodbě použijte autíčko na trubku vpravo a po zmáčknutí tlačítka rychle přeběhněte po vysunuté desce na druhou stranu. Zde se před vámi neúspěšně pokusí o útěk **Shiho**. Měli byste ho chytit v blízkosti malé místnosti se sloupy a pískem. V té rozbijte všechny kameny, protože v jednom z nich se ukrývá **Chuck**. Pokračujte dál a údery do kruhu u pravé stěny si otevřete dveře, za kterými postává **Harvey**. Otevřete si ještě další dvoje dveře a před sebou uvidíte trůn, na kterém v klidu posedává **Ledski**. Skrytou opicí je **Boxer**, kterého objevíte ve stejné místnosti jako Chucka. Stačí do posledního nerozbitného kamene udeřit pěstí.

Yellow Monkey

A je zde bitva se žlutou opicí. Ta je trochu přerostlá a její disciplínou je evidentně Sumo. Samozřejmě ji nemůžete přetlačit, takže se jejímu výpadu musíte vždy vyhnout (použijte dvojitý skok stranou). Ona potom stěží udrží rovnováhu nad okrajem ringu a vy ji můžete obuškem trochu popostrčit. Po jejím doskoku zpět do ringu přeskočte vlnu, kterou její dopad způsobí. V dalších fázích souboje se budete muset navíc vyhýbat padajícím předmětům, jejichž místo dopadu snadno určíte pomocí stínu. Celkově jde o velmi jednoduchý souboj.

Snowball Mountain

Seběhněte po schodech na cestu, kterou se pravidelně valí obrovské sněhové koule. Vyběhněte po ní až na rozcestí, kde se nejprve vydáte směrem doprava. Zde na vás čekají **Bernie** a **Jibber**. Potom se vraťte na rozcestí, proběhněte tunelem a přeskákejte po velkých kusech ledu k vysokému vánočnímu stromku. Před ním poskakuje **Raver**. Po jeho chycení si posuňte velkou bednu vlevo blíž k plošince, ze které můžete přeskočit na velké zlaté ozdoby na stromku. Ty vás převezou na římsu, po které přeběhnete k velké tyči. Vyšplhejte po ní až nahoru a najdete **Chilla**. Přeběhněte po ledovém můstku a za ním se podívejte nad sebe. Na ozdobeném laně se houpe **Parka**. Pokračujte k dlouhému domku, kde nad sebou uvidíte poletovat saně. Na nich se veze **Monkey Claus**, kterého musíte sestřelit prakem. Pomocí obruče přeběhněte k dalšímu tunelu. Za ním uvidíte velkou zasněženou horu, na které lyžuje celkem 6 opičáků. Jsou to **Jimmy**, **Davee**, **Eddie the Falcon**, **Zippy**, **Big Bopper** a **Elodie**. Po jejich odchytu přeskočte pomocí sněžného skútru k poslednímu tunelu, za kterým najdete poslední **Zebedee**. Skytou opici **Threedee** najdete po úderu pěstí do obrovské bedny u rozcestí na začátku úrovně.

Lookout Valley

Před touto úrovní získáte důležitý přístroj, který vám umožní krátký let. Naučte se s ním zacházet, protože ho často využijete. Hned na začátku úrovně vás čeká první opice s červenými kalhotami. Jmenuje se **Ty** a je opravdu agresivní. Vyskákejte po malých plošinkách nahoru a přeleťte na plošinu, ze které musíte prakem zasáhnout tlačítko na skále vlevo. Nyní můžete přeletět na schůdky, které se vám vysunuly. Dostáváte se k malému jezírku se stromem uprostřed. Přeplavte ke stromu, kolem kterého se prochází **Ally**. Nyní máte na výběr ze dvou cest. Vyberte si tu, která vede směrem nahoru. Na jedné z plošinek nad jezírkem na vás čeká **Olivia**. Pokračujte dál a po přeběhnutí přes rozpadající se most uvidíte, jak postává **Gunn** vedle velkého robota. Pokud se k němu přiblížíte, tak do něj naskočí a vy budete mít dost velké problémy s jeho zničením. Pokuste se tedy Gunna dostat pěkně zezadu. Na dalším velkém prostranství potom nemůžete přehlédnout, jak se **Louis** a **Lily** houpají na liánách. Sestřelte je prakem a potom je chyťte. Cestou vedoucí směrem doleva se vrátíte k jezírku se stromem.

Pokračujte druhou možnou cestou a na malém člunu se přeplavte na druhou stranu řeky plné pirañ. V jeskyni střelte do tlačítka v levé stěně a po plošinkách přeskákejte na kraj široké propasti. Použijte své RC auto a malým otvorem vlevo projeďte až na tlačítko, kterým si vysunete sloup uprostřed propasti. Přeleťte na něj a pokračujte na plošinu vpravo. Zde musíte chytit velmi nebezpečného střelce, který má příznačné jméno **Simian Tell**. Pokračujte do poslední části jeskyně, kde poletuje **Gill** ve vzduchu nad velkou vodní plochou. Sestřelte ho a potom ho můžete chytit ve vodě. Na dřevěné plošině v zadní části jeskyně se prochází **Chris**. Skrytou opici jménem **Livingston** najdete po úderu pěstí do velkého kamene u jezírka se stromem uprostřed.

The Blue Baboon

Po vyzkoušení nového praktického vynálezu můžete vyrazit na další lov. Prvních pár opic máte na pláži přímo před sebou. **Helmut** leží na plážovém lehátku, **Sandy** a **Gloria** jsou zahrabané v písku, **Brad** pobíhá mezi nimi a na druhé straně pláže leží **Michelle** schovaná v lastuře. Naštěstí má velký hlad, takže se z lastury nechá vylákat na banán. Poslední opicí na této pláži je **Sooz**, kterou najdete uvnitř malého plážového domku. Po jejich pochytání pokračujte na druhou pláž, po které se bezstarostně prochází **Speedo**. Jeho chycení by vám nemělo dělat problémy. Pak pokračujte na krátké molo, ze kterého můžete pomocí banánu vylákat opici z malého uzavřeného domku přímo před vámi. **Shorty** za banánem aktivně vyskočí a vy si ho můžete v klidu odchytit v momentě, kdy vylézá na vaše molo.

Nyní je čas použít moderní techniku. Naskočte do ponorky zakotvené vedle mola. Proveďte ponor a velkou dírou v trupu proplavte do vraku u pláže. Pomocí torpéd si prostřílejte cestu mřížemi, které vám budou bránit v cestě. Uvnitř lodi je totiž schován **Montague**. Po jeho chycení se vraťte na první pláž a přeplavte vodu k velké skále. Uvnitř je malá laguna a mezi stromy číhá **Mulder**. Pěkně opatrně ho obejděte, aby nestihl nasednout do svého létajícího talíře. Potom vyskákejte na nejvyšší skálu, ze které můžete vylákat **Rika** z jeho zavěšeného domku. Skrytá **Erin** se objeví po úderu pěstí do sochy na první pláži (pod opičími hlavami).

Pink Monkey Battle!

První souboj s růžovou opicí bude velmi jednoduchý. Stačí přeskákat po květech, na kterých jsou umístěny podivné bomby. Ty můžete naštěstí srazit do vody svým obuškem, takže se s nimi snadno vypořádáte. Jen se při tom vyhněte létajícím srdcím, která vás na několik vteřin zmrazí. Nakonec doskáčete až na pódium, kde růžovou opici jednoduše praštíte. Tento postup opakujte, dokud ji pořádně nevytočíte. Souboj pokračuje za podstatně těžších podmínek. Růžová opice na vás vystřídá několik útoků a vy musíte počkat, až zmizí záře na jevišti. Potom k ní můžete vyskočit a opět použít obušek. Po třech ranách se růžová opice rozbrečí a vy ji můžete konečně chytit.

Enter the Monkey

Hned na začátku uvidíte skupinu sedmi opic, které cvičí Kata. Jsou to **Barry**, **Marshall**, **Chan**, **Chaz**, **Simeski**, **Wesley** a **Jean Paul**. Pochytejte je a potom zleva oběhněte chrám. Za ním najdete malou místnost, ve které se schovává **Daimion**. Vraťte se před chrám, přeskočte potok a vyběhněte ke vchodu do jeskyně. Na druhé straně se svezte lanovkou na druhou stranu propasti a před sebou uvidíte obrovský prostor s několika dalšími opičáky. Jako první vám asi do oka padne **Ryan**, který cvičí na vysokém sloupu. Doleťte k němu a chytněte ho. Potom chyťte **Jamese**, který stojí na mostě vedoucím k několika plošinkám. Na nich cvičí **John Ook** a **Jools**. Po přeskákání plošinek se opět svezete na lanovce, za kterou už na vás čeká **Daniel C.Ook**. Nyní musíte prakem střelit do tlačítka nad velkou bránou. Tím shodíte nápis na **Martina**, který by vás jinak určitě otrávil svou velmi přesnou střelbou. Přeskákejte k němu po rotujících válcích a chytněte ho.

Po schodech se dostanete na vrchol velké stavby. Zde najdete **Minga**, který sedí na velkém a bohatě zdobeném trůnu. Proběhněte kolem dračích hlav a dostanete se do tunelu, ze kterého vyjdete před chrámem ze začátku úrovně. Vejděte do chrámu, kde najdete Pipochiho. Potom posuňte dvě sochy do jejich krajních pozic. Tím si otevřete cestu do podzemí, kde bude vaším prvním úlovkem velmi rychlý **Naseem**. Pak pokračujte podzemním tunelem dál a za velkými koulemi s nebezpečnými ostny najdete **Miyazakiho**. Proběhněte pod dalšími koulemi a za malou vodní nádrží rozbijte tři malé vázy. V jedné z nich je totiž ukrytý **Johny**. Po úderu pěstí do obří vázy můžete získat skrytou opici, kterou je **Bruce Monkee**.

Simian Citadel

Před vámi je opravdu velmi rozsáhlá úroveň. A hned první lov bude velmi krkolomný. Přeskákejte po sloupech vpravo až k zavěšené kleci. V té je uvězněn **Alex**, kterého dostanete ven jen pomocí banánu. Až vyskočí, tak ho můžete v klidu chytit. Pokračujte po velkém schodišti, nad kterým vás čeká **Sly**. Je vyzbrojen raketometem, takže bude lepší pokusit se ho překvapit. V další části úrovně si zaplavete a zaskáčete. Nakonec se dostanete k druhé velké budově, před kterou hlídkuje **Norman** s raketometem. Uvnitř vás čeká druhý souboj s mechanickým býkem. Stejně jako minule ho budete muset třikrát zasáhnout do tlačítka pod ocasem. Až býka zničíte, tak můžete snadno chytit dezorientovaného **Jima**, který ho ovládal. Vyjděte druhým vchodem a na dlouhém mostě se pěkně potichu přibližte k **Rexovi**. Před další budovou drží stráž **Brucie** a **Woody**, kteří jsou vyzbrojeni samopaly.

Uvnitř nemůžete po vyskákání po schodišti přehlédnout dvě velké vodní nádrže. Vyleťte na tu pravou a malým otvorem skočte dovnitř. V nádržích se totiž pohybuje **Mermonkey**, která se díky špatné kameře chytá opravdu nepříjemně. Po příchodu do velké haly s velrybou vyleťte do malé místnosti vpravo a chyťte **Colina**. Potom zmáčkněte tlačítko a běžte k velrybě. Vedle ní uvidíte malý ovládací panel, na kterém musíte zmáčknout další tlačítko. Díky tomu spadne **Johan** dolů a velryba vám uvolní další cestu. Naskočte tedy do ponorky a proplavte nebezpečným tunelem do jeskyně, ve které na vás čeká **Vaughan**. Pokračujte v plavbě a odchyťte další mořskou pannu jménem **Nicky**.

Po ukončení plavby vyjdete na velké prostranství s fontánou. Na velkém schodišti před ní vás asi trochu prožene **Gonzales**, na kterého se asi bez obruče nechytáte. To samé vás čeká ještě jednou, protože vedle fontány stojí stejně rychlý **Daley**. Přímo na fontáně se vznáší **Grace**. Poslední dva opičáci postávají na druhé straně fontány. Jsou to **Dave** a **Ollie**, kteří jsou oba vyzbrojeni raketomety. Nedaleko fontány také najdete velkou bednu, ze které po úderu pěstí vypadne **Dolph**.

Panic Pyramid

Hned na začátku před sebou uvidíte, jak **Piz** cvičí na zbytku sloupu. Po jeho chycení běžte k posuvné bedně, kterou můžete posunout k jednomu ze sloupů. Vyskočte na ni a potom vyleťte na sloup. Z něj přeleťte na kamennou desku, ze které už určitě uvidíte, jak **Stu** hlídkuje na jedné z mnoha soch. Po jeho chycení běžte k druhé posuvné bedně a přesuňte ji na jedno ze dvou tlačítek. Na druhé použijte RC autíčko a vstupte do sfingy. Po chvilce dojdete k mříži, za kterou stojí **Curley** na tlačítku ovládajícím mříž. Použijte RC auto na trubku vlevo a potom ho snadno chytíte. Pokračujte na ochoz, po kterém se bez ustání valí kamenné koule. Vyběhněte po něm až k první plošině, na které stojí **Slim**. Ten bohužel umí plivat oheň, takže ho musíte rozhodit autíčkem nebo prakem. Pokračujte dál a střelou do tlačítka si vysuňte můstek, po kterém přeběhnete k sochám, mezi kterými hlídkuje **Dane**. Vraťte se na ochoz a doběhněte ke schodům, na kterých na vás čeká **Chimpette**.

Po opuštění sfingy pokračujte do velké pyramidy. Hned v první místnosti vás čeká **Jimbo**. Při jeho chytání si ale dejte pozor na propadající se podlahu. Pod následujícím schodištěm hlídkuje slepý **Roberts**. Běžte do další chodby a RC autíčkem si najeďte na tlačítko, které vidíte na druhé straně propasti. Potom skočte do vody v předchozí místnosti a proplavte podvodním tunelem až do místnosti, ve které se prochází **Stevie**. Potom si otevřete kolem ve stěně mříž, ke které budete muset rychle proplavat zpět vodou. Dostanete se do velké haly, ve které musíte proběhnout kolem vysunujících se kamenných sloupů až k další oběti, kterou je **Eric**. Nyní se podívejte kolem a uvidíte malé hořící plošinky, které můžete uhasit pomocí vodního děla. Potom se na plošince svezte do zadní místnosti, kde je schován **Uri**. Vraťte se stejnou cestou zpět a pomocí RC autíčka si vysuňte mříž a po schodech vyběhněte do další místnosti. Zde jsou **Becky** a **Gordon**. Pokračujte dál a po přeběhnutí nakloněné roviny vás čeká další chodba s plošinkami a ozubenými válci. Sledujte levou stěnu, protože zde uvidíte průchod do malé místnosti, ve které se prochází **Spud**. Dovnitř se ale dostanete pouze pomocí vodního děla. Pokračujte po plošinkách a v poslední místnosti rozbijte všechny malé sfingy. V jedné z nich najdete **Sphinx**. Skrytou opici jménem **Antony** najdete ve stejné místnosti jako Spuda. Stačí pěstí udeřit do levé stěny.

White Monkey Battle!

A je zde další souboj. Tentokrát bude vaším hlavním protivníkem robot, který na vás bude útočit několika různými způsoby. Všem útokům bez problémů utečete, takže se nemusíte příliš bát ztráty života. Po každém útoku robot na chvíli ztuhne, takže ho můžete udeřit do tlačítka na zádech. Potom se na chvíli vypne štít chránící bílou opici, takže ji můžete udeřit. Po pěti úderech padne poražena na zem a vy ji můžete odchytit.

Pirate Isle

Před touto úrovní dostanete vodní kanón schopný uhasit všechny ohně. Však ho taky budete potřebovat. Začínáte na lodi a první opice máte přímo za sebou. Jsou to **Pugwash** a **Hawkins** stojící na přídi. Po jejich chycení

seběhněte na palubu, na které hlídkují **Stephenson** a **Burt**. Poslední opicí na lodi je **Kelly** ve strážním koši. Vyleťte po ráhnech na předním stěžni až na strážní koš, prakem na sebe Kellyho upozorněte a pak se rozleťte směrem k němu. To ho vyděsí a on skočí do vody. Pak seběhněte na břeh a uhaste ohně před vstupem do jeskyně. Uvnitř oběhněte lávové jezírko a na druhé straně uhaste hořící plošinku. Ta se zvedne a vy můžete vyskočit ke čtyřem dělům, u kterých drží stráž **Bradley** a **Mel**. Ve druhé jeskyni si musíte u stěny vpravo pomocí vodního děla roztočit mlýnské kolo. Tím si vysunete plošinku, po které můžete přeběhnout na druhou stranu. Chyťte **Dicka** a dalším tunelem proběhněte do třetí jeskyně. Zde naskočte do malého člunu a odpádlujte až ke skupince plošinek. Na jedné z nich se prochází **Bonzo**, který asi nebude snadnou kořistí.

Po jeho chycení se otočte ke vstupnímu tunelu a nad ním uvidíte dřevěnou plochu, na které stojí **Tobasco**. Pádlujte tedy zpět a po skalních římsách vyskákejte nahoru. Po chycení Tobasca pokračujte k lávovému vodopádu, nad kterým musíte opět použít vodní dělo. Přeběhněte přes výsuvné skály, přeskákejte pár plošinek a dostanete se do starého dolu. V první velké hale seběhněte po schodech dolů a vlevo uvidíte několik děr, ze kterých neustále vykukuje **Bobby** (jeho chycení chce postřeh, protože vždy vykoukne jen na velmi krátký okamžik). Potom vběhněte do chodby,

ze které vyjíždějí důlní vozíky. V malé místnosti zde najdete **Stratchyho**. Poslední dvě opice v dole jsou **Indy** a **Vic**, kteří se vozí na důlních vozících. U jejich kolejí najdete páky, kterými jejich jízdu rázně ukončíte.

Vraťte se do jeskyně s členem a přepádlujte ke vchodu ve tvaru opičí hlavy. Vyleťte na plošinku napravo od ní a pomocí vodního děla se dostanete k malému vchodu nalevo. Dostanete se do krátké chodby, kterou musíte rychle proběhnout. Na jejím konci stojí **Jeffrey**. Vraťte se ke vchodu ve tvaru hlavy a projděte do velké síně s rytířem. Opět musíte třikrát udeřit do jeho hlavy a potom do jeho tlačítka na zádech. Nakonec z něj vypadne **Captain Ook**. Pokračujte dál a na křižovatce chodeb zahněte nejprve doleva. V malé místnosti sedí **Oliver** u stolu a **Freddie** leží na palandě v rohu. Nyní už zbývá jen doběhnout k mříži se dvěma tlačítky. Stoupněte si na to levé a autíčkem najeďte na to pravé. Nyní musíte s autíčkem rychle podjet pod zavírající se mříž, a tak si otevřete cestu do poslední místnosti. Rozbijte všechny truhly, protože v jedné z nich je **Denis**. Ve velké truhle najdete po úderu pěstí tajného opičáka jménem **Lee**.

Land of the Apes

Přeskákejte po kusech ledu na nejbližší plošinu, kde je v ledu uvězněná **Mona**. Potom po dalších kusech ledu přeskákejte na svah vpravo. Nad ním se totiž prochází **Patrick**. Nyní se musíte dostat k východu z této části úrovně. Na dalším velkém prostranství bruslí na kluzišti vpravo **Torvill** a **Dean**. Po jejich odchytu vběhněte do průchodu, kterým se dostanete na sjezdovku. Stejně jako minule můžete použít k odchytu lyžařů sněžný skútr, vedle kterého na vás čeká **Phillipe**. Lyžujícími opicemi jsou **Monski**, **Robinson** a **Linz**. Na plošině uprostřed sjezdovky nepřehlédněte ledový blok, ve kterém je uvězněn **Murray**. Vraťte se do

části s kluzištěm a vyskákejte k plošinkám, mezi kterými se houpou banánová kyvadla. Na poslední z nich je blok ledu se **Stonem**.

Pokračujte k východu označenému nápisem Spa. Po plošinkách vpravo přeskáčete až k **Sebovi**. Pak vyleťte na ledový můstek nad vámi, protože se tam pohybuje **Lars**. Nyní můžete pokračovat do lázní. Začněte přeletem na střechu vpravo. Po ní se totiž prochází **Mr.Frosty**. Pak seskočte dolů a pěkně potichu odlovte **Bonese** a **Lynn**, kteří se koupou v horkém prameni. Pod přístřeškem vpravo se utírá **Craig** a za zástěnou vlevo pilně pracuje **Brian**. Poslední tři opice nad jezírkem jsou **Speak no Evil**, **Smell no Evil** a **Hear na Evil**. Po úderu pěstí do iglů za nimi můžete také získat **Ruperta**.

The Lost World

První opicí úrovně je **Sam**, který stojí na zádech nejbližšího dinosaura. Odtud můžete hodit svůj banán směrem ke kleci, ve které je uvězněn **Homer**. Po jeho chycení pokračujte k dalšímu dinosaurovi, pod kterým se ukrývá **Mervin**. Posledním opičákem v této části je **Grant**, který stojí na plošince nad mořem. Musíte vyskočit na dokola plavajícího dinosaura, za jehož zády k němu můžete vyletět. Pak seskočte do vody a vlezte do jeskyně pod vámi. Dostáváte se k jezírku plnému piraň. Přeskákejte po kládách a kořenech až k **Des**. Po jejím odchytu pokračujte směrem doprava, kde si v klidu poletuje **Stanley**. Vraťte se ke vstupu do této části úrovně a udeřte obuškem do páky uvnitř obrovského stromu. Tím si vysunete plošinky, po kterých vyskáčete až k dřevěnému můstku nad jezírkem. Uvnitř dalšího stromu si **Baz** klidně sleduje televizi. Pokračujte dál a v dalším domě najdete **Stumpyho** a **Christy**. Z jejich domu přeběhněte po větvi k dalšímu průchodu.

Otočte se doprava a uvidíte trojici opic stojících u dřevěné stěny. Jsou to **Lewis**, **Lunch** a **Ovett**. Pokračujte dál a nad dalším jezírkem plným piraň stojí na dřevěném sloupu **Prince**. Vyskákejte po sloupech až na malou skalní římsu, ze které můžete pomocí RC autíčka vyděsit **Babe**. Po jejím chycení pokračujte do poslední části úrovně. Zde si nejprve pákou vysuňte můstek k anténě vpravo. U ní hlídkuje **Murdoch** s raketometem. Potom vyběhněte po velkých schodech na plošinu, ze které se kochá pohledem do krajiny **Monkey Polo**. Poslední je **Terry**, který si poletuje nad údolím. Určitě jste si všimli bedny nad posledním schodištěm. Po úderu pěstí z ní vypadne **Emma**.

Red Monkey Battle!

S červenou opicí se utkáte přímo v ringu. Jejím základním útokem je roztočení, před kterým snadno utečete. Po ukončení tohoto útoku se červené opici na chvíli zatočí hlava a vy ji můžete v klidu udeřit. Potom následuje útok dinosaura, kterému musíte samozřejmě uhnout. Pak přeskočte malou tlakovou vlnu a vše začíná nanovo. Neustále se pohybujte a červená opice nebude mít šanci uspět. Po pěti úderech ji můžete jednoduše chytit do své sítě.

Skyscraper City

Hned na začátku úrovně si můžete vyzkoušet nový magnet. Odtáhněte velký kovový blok, za kterým už na vás čeká **Spank**. Přímo před sebou vidíte zeď s dírami, ze kterých vykukuje **Sue**. Po jejím chycení vyběhněte na plošinu nad ní a chyťte **Slidera**. Sklouzněte se po skluzavce do pískoviště, na kterém je zahrabán **Dum Dum**. Vpravo uvidíte slona, na kterém si hraje **Din**. Nyní si musíte pomocí magnetu posunout schody, po kterých vyskáčete k tyči spojující dvě střechy. Přeručkujte po ní na druhou stranu, kde stojí **Jitte**r. Vejděte do budovy před vámi a pomocí velké posuvné bedny vpravo vyleťte na kruh zavěšený pod stropem. Na něm se totiž prochází **Cole**. Vyběhněte po schodech, oběhněte podivné rotující koule a ze recepčním pultem najdete **Robsona** a **Spuda II**.

Pokračujte chodbou vlevo. V další místnosti si posuňte schodiště tak, abyste se přes klimatizaci dostali do uzavřené místnosti, ve které se prochází **Slacker**. Vraťte se na chodbu a pokračujte doprava. Zde si budete muset pomocí RC autíčka otevřít mříž. Pak naskočte do člunu a odpádlujte k nejbližším schodům, nad kterými hlídkuje **Kengo**. Vraťte se do člunu a dopádlujte až k další mříži. Zde se pomocí magnetu dostanete na druhou stranu široké propasti. Běžte doleva a pomocí banánu vylákejte ke skoku do vody **Eubanka**, který je zavřený v zavěšené kleci. Potom pokračujte k další mříži, kde musíte nejprve pomocí magnetu připravit můstek pro své RC autíčko. To vám potom mříž otevře a vy můžete pokračovat do místnosti, ve které stojí **Miller** na velkém potrubí vpravo (vyleťte k němu přímo z vody).

Vyběhněte po dlouhém schodišti a v další světlé hale už na vás čeká **Ty**. Dveřmi za ním opustíte budovu. Zde se vydejte nejprve horní cestou, kde se po přeběhnutí po nakloněné rovině dostanete k parkovišti s létajícím talířem. **Spacey** se prochází kousek od něj, takže ho budete muset překvapit útokem zezadu. Pokračujte do tunelu, ve kterém můžete naskočit do tanku. Tím si prostříláte cestu až k **Ivorovi**, který postává vedle svého robota. Robota snadno rozstříláte

a omráčený Ivor vám určitě problémy dělat nebude. Nakonec se prostřílíte až ke schodišti, u kterého musíte svou spanilou jízdu ukončit. Na dalším prostranství visí nad billboardem vpravo **Ali**. Sestřelte ho a pokračujte k plošině, po které se prochází **Cameron**. Další na řadě je **Douglas**, který se prochází za semaforem. Nyní vás čeká trochu otravné přeskakování po několika tyčích. Přes ně se dostanete do cukrárny, kde se na pultu povaluje **Brendan**. Nyní už jen stačí prakem aktivovat jeřáb, pomocí magnetu se přepravit na vedlejší dům a autíčkem si otevřít poslední mříž. Potom přeběhněte po propadajícím se mostu až na poslední střechu, na které stojí **Ricardo**. Skrytou opicí je **Rory**. Při jízdě členem vyskočte u prvních schodů a pěstí udeřte do stěny přímo před vámi.

Code C.H.I.M.P.

Dostáváte se do hlavní opičí základny, kde narazíte na tuhý odpor. Na první plošině hlídkují **Major** a **Tanjobi** vyzbrojení samopaly. Překonejte propast pomocí plošinek s paprsky a na druhé straně si počkejte, až vám **Cole** rozbije všechny kovové bedny. Potom pokračujte dál a po nejbližším schodišti postupujte velmi opatrně. Nad ním je totiž plošina se dvěma připravenými létajícími talíři. Hlídkujícími piloty jsou **Mimi** a **Kiki**. Pomocí velkého kola si stáhněte most a přeběhněte po něm do velké kontrolní místnosti, kterou má na starosti **Ebiike**. Po něm si musíte poradit s létajícími roboty, které musíte nejprve magnetem připravit o jejich pancíř. Pak vstupte do velké budovy, ve které vidíte na konci chodby velkou halu. V té si po konstrukci zavěšené pod stropem ručkuje **Sloth**. Až ho sestřelíte a ulovíte, tak pokračujte dál po schodech vlevo. Po místnosti s otevřeným ohněm pobíhá **Heston** a kolem poletuje **Corporal**. Pomocí vodního děla uhaste oheň a pokračujte dál.

Po chvilce doběhnete k tanku, který budete opravdu potřebovat. Prostřílejte se zaplněným skladištěm až na jeho druhý konec. Za následující rampou vás čeká **General** s raketometem. Následuje další skladiště a po něm velká místnost se dvěma roboty a dvěma znesvářenými piloty. Pokuste se je zneškodnit střelou z děla. Pokud se vám to nepovede, tak **Laura** a **The Cleaner skočí** do svých robotů a vy budete mít zbytečné problémy. Po zničení další stěny musíte přeskákat po dopravníkových pásech s příčně umístěnými paprsky. Na konci této místnosti použijte magnet a přitáhněte si kovovou krychli, která zmáčkne tlačítko a uvolní vám tak další cestu. V následující místnosti vás čekají **Gaelle** a **Matt**. Po jejich odchytu vás čeká velmi náročná pasáž. Musíte přeskákat po ozubených kolech, pak po dalších dopravníkových pásech a plošinkách s paprsky. Nakonec se dostanete do velké místnosti s kovovými plošinkami, na které se můžete přichytit pomocí magnetu. Tak se dostanete k chodbě vedoucí do malé kontrolní místnosti. V té najdete **Sinclaira** a potom můžete zmáčknout tlačítko mezi ovládacími panely. Tím si otevřete dveře do malého hangáru, ve kterém pracuje **Keeble** na létajícím talíři.

Vraťte se do velké haly s kovovými deskami a pokračujte ve své strastiplné cestě. Dveře do další místnosti si musíte otevřít pomocí bomby na kovové desce (dotáhněte ji až úplně před dveře). Uvnitř najdete celkem tři opice. Jsou to **Sylvester**, **Arnold** a **Sandra**. Po jejich chycení prohledejte místnost a najdete malé tlačítko, do kterého můžete udeřit svým obuškem. Tím si zpřístupníte cestu na vysokou věž, v jejímž nejnižším patře najdete **Bootse**. Vyběhněte nahoru a vběhnutím do velkých dveří ukončíte úroveň. Skrytou opicí je **Buzz**, kterého najdete po úderu pěstí v létajícím talíři na začátku druhé části úrovně.

Giant Yellow Monkey Battle!

Toto je velmi netradiční souboj. Obří žlutá opice vás má na dlani a vy jí musíte zabránit, aby vás snědla. K tomu ale přidá pár další útoků, ke kterým použije svou druhou ruku. Snažte se jí vyhnout a pokud se chystá na plácnutí, tak musíte včas nadskočit. Hlavním útokem je pokus o vaše nasátí. Při tom musíte běžet směrem od ní a vyhnout se všem létajícím talířům, které nasává spolu s vámi. Pokud mezi nimi úspěšně prokličkujete, tak jí můžete pomocí dvojitého skoku a obušku vyrazit jeden z pěti zubů. Až jí je vyrazíte všechny, tak zvítězíte a můžete ji chytit.

Moon Base

Před vámi je poslední klasická úroveň hry. Kousek před vámi se nad průhledným ochozem vznáší **Chelsea**. Sestřelte ho a vejděte do prvního banánu. Uvnitř si musíte vysunout můstek na střední plošinu, na které obuškem udeříte do nepřehlédnutelného tlačítka. Tím si vysunete schody, po kterých můžete vyskákat k **Lardymu**. Stejnou cestou se vraťte ven a po ochozu doběhněte k druhému banánu. Uvnitř je kruhová plošina s několika létajícími talíři. Pokuste se alespoň jednoho z dvojice **Scully** a **G.Ookas** dostat před tím, než do některého z nich naskočí. Toho druhého budete bohužel muset sundat v následujícím souboji. Na plošině za druhým banánem už čeká **SAL-01**. Po jeho odchytu si můžete vychutnat pasáž, ve které se budete pomocí magnetu přesunovat po obrovských ozubených kolech. Nejtěžší je asi konec, kde se musíte pustit na jednu z okolo prolétávajících plošinek. Za nimi hlídkují **Chewy** a **Kubrick** (ten je vybaven vrtulí a létá).

Zadem se dostanete do třetího banánu, ve kterém se prochází **Yoshi** a **Kai**. Po jeho chycení vyběhněte na přední spojovací můstek a pokračujte do čtvrtého banánu. V tom aktivujte tlačítkem obrovského robota, který se začne pomalu otáčet a svým paprskem bude ozařovat okolní plošiny. Proběhněte kolem něj k zadnímu východu, kterým se dostanete na kruhovou plošinu plnou záchodů. Obuškem rozbijte všechny zátky, protože z jednoho záchodu díky tomu vyletí **Tom**. Proběhněte zpět na spojovací můstek a pokračujte do pátého banánu. V něm využijete vodní kanón, protože budete muset překonat několik ohňů. Přeskákejte po vysunovacích plošinkách a dostanete se na rampu, kterou hlídají **Darth Apestr** a **Obi Ook Kenobi**. Po další jízdě na kovové plošinky se dostanete na poslední plošinku, na které už vás čeká **Luke Apewalker**. Pomocí kovové krychle s bombou zničte dveře a přeskákejte přes paprsky do velké haly s kovovými plošinkami. Pomocí nich se dostanete na druhou stranu, kde na vás u východu čeká **Bruce**.

Dostáváte se do šestého banánu. Uvnitř naskočte do svého robota, se kterým musíte porazit robota stojícího u východu. Po jeho zničení z něj vypadne dezorientovaný **Han**, který ho řídil. Vyběhněte na spojovací můstek, kde budete muset chytit **Neila Apestronga**. Pak pokračujte až do osmého banánu, ve kterém musíte po kruhovém můstku doběhnout na plošinu vlevo. Kromě protivníků zde najdete také kosmonauta jménem **Tsubasa**. Pak pokračujte až ke schodům, po kterých vyskáčete na plošinu, ze které dál pokračujete letem. Na další plošině hlídkuje **Neo**. Letíte dál a u plošiny se žlutým otvorem použijte svoje RC autíčko, kterým projedete až k tlačítku, které vám uvolní další cestu. Přeskákejte přes plošinky až k tlačítku, kterým vypnete výboje kolem tyče vpravo. Vylezte po ní k východu a přeskákejte po průhledných plošinkách do vyšší části osmého banánu. Zde musíte z rotujících žlutých válců přeletět na plošinu zavěšenou uprostřed. Zde se prochází **Boba** a po úderu pěstí do desky vpravo se objeví **Lister** (skrytá opice se zde počítá do plného počtu). Pak pokračujte po žlutých válcích ke kruhovému můstku, za kterého dál pokračujete po tyči uprostřed. Na pohyblivé plošince úroveň končí.

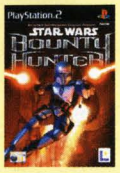
Showdown with Specter

Závěrečný souboj hry nebude žádná procházka. Připravte si obušek, vrtuli a magnet. První fáze souboje vám asi nepřijde nijak komplikovaná. Bojujete v ní s velkou opicí, která se vás snaží dostat mezi své čínely. Držte se od ní dál a po jejím útoku paprsky jí bouchněte do zeleně zářícího kruhu na hrudníku. Ve druhé fázi to bude mnohem těžší. Bojujete proti robotovi, který bude střídat několik útoků. Naštěstí se všem můžete vcelku bez problémů vyhnout. Nejdůležitější je ale velký výboj, který se kruhem šíří přes celou plošinu. Rychle běžte přímo k robotovi a připravte si vrtuli. Až poběží výboj po zemi, tak nadskočte a na chvíli se nad ním vznášejte. Jakmile bude výboj pryč, tak se přepněte na magnet a zaútočte na kryt Specterovy kabiny. Magnet kryt odstraní a vy můžete zaútočit obuškem. Po pěti zásazích si vychutnejte závěrečnou animaci.

Jakub Holý

Star Wars: Bounty Hunter

INFO



■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** LucasArts ■ **RECENZE:** PSM2 12 - 62/100

Kdyby si vývojáři dali pozor na detaily, mohl z toho být dobrý lov.

I když tuhle hru posměváčkové označují jako trochu skákavějšího *Tomb Raidera*, neznamená to, že se při ní nezapotíte.

CHAPTER 1: DEAD OR ALIVE, MEEKO

Pit Fight Arena

Hra začíná soubojem s Borhekem. Naštěstí nebude příliš obtížný a vy ho tak můžete brát jako tréninkový. Zaměřte se na protivníka (podržte L1) a začněte do něj střílet ze svých blasterů. Při střelbě se ale držte dál, protože obluda se proti vám občas rozeběhne a pokusí se vás napadnout. Ani v takových situacích ale nepřestávejte do obludy střílet a pouze se vyhýbejte jejím výpadům (naštěstí jsou dost pomalé). Po nějaké době ji vaše blastery udolají a vy můžete konečně utéct z arény. Rozhlédněte se kolem a uvidíte nově otevřenou mezeru mezi paprsky, které jsou jinak všude kolem vás. Vyskočte na nízký ochoz a pomocí příručního autogenu (zmáčkněte △) si prořízněte cestu vedoucí do chodby pro údržbu.

Krátkou chodbou doběhněte k výtahu a vyjeďte do kontrolní místnosti. Zde použijte červené tlačítko na ovládacím panelu a stejnou cestou se vraťte do arény. V té uvidíte nově otevřený kruhový otvor vedoucí do podzemí. Seskočte dolů a pokračujte do místnosti s malými ještěrkami. V té seskočte do žlabu u pravé stěny a běžte směrem doprava. Skrčte se a pomocí autogenu prořízněte dvoje mříže dělící vás od další velké místnosti. Zde vylezte po žebříku nahoru a vyskočte na římsu na levé stěně. Ručkujte po ní směrem doleva a přeskočte širokou mezeru. Až se dostanete na konec římsy, tak přeskočte na ochoz za vámi. Z tohoto ochozu musíte přeskočit na ochoz nad římsou, po které jste před chvilkou ručkovali. Zde určitě nepřehlédnete čtvercový otvor v podlaze, kterým musíte seskočit do chodby pod vámi.

V chodbě před sebou uvidíte prvního hledaného zločince. Po jeho zadržení pokračujte chodbou až k šatně, ze které na vás vyběhne několik útočníků. Postřílejte je a potom použijte výtah přímo naproti šatně. V dalším patře běžte nejprve k checkpointu vpravo a potom pokračujte chodbou na druhou stranu. Dostanete se do malé místnosti, ve které vám další cestu blokuje červené silové pole. Střelte do barelu vedle něj a cesta dál je volná. Před vámi je velká hala s několika protivníky. Na jednoho z nich je vypsaná odměna, takže je radši nejprve projeďte skenerem. Až je všechny postřílíte, tak pokračujte na druhou stranu sálu a dostanete se do menší místnosti, ze které vedou chodby do dvou šaten. V každé z nich je několik protivníků a jeden z nich je vždycky hledaný zločinec. Po jejich zatčení (nebo zabití) se vraťte do velkého sálu a s pomocí hrazd na sloupu uprostřed vylezte na ochoz v prvním patře. Odtud pokračujte do místnosti s několika protivníky a prostřílejte se k dalšímu checkpointu.

Proběhněte až do dalšího velkého sálu, ve kterém radši nejprve z ochozu zastřelte obě divoká zvířata v ohradě pod vámi. Potom seskočte dolů a na druhé straně sálu zničte pomocí výbušného barelu červené silové pole. V malém skladišti vyskočte do větrací šachty vpravo a dostanete se do prostoru střelnice. Ještě než seskočíte dolů, tak si pomocí skeneru označte posledního hledaného zločince, kterého najdete mezi střelci na druhé straně. Potom se prostřílejte do místnosti za střelnicí a střelte do barelu nad vámi. Vraťte se do prostoru střelnice a vyskočte na stříšku, ze které budete moci pokračovat dál. Dostanete se do chodby, ve které můžete po římse přeručkovat pro lékárničku. Potom seskočte dolů a prostřílejte se až ke vstupu do arény. Zde vám jediný civilista otevře dveře vedoucí do dlouhé chodby, na jejímž konci tato úroveň končí. Ještě před jejím ukončením se ale zastavte v malé místnosti uprostřed chodby vlevo, protože zde najdete první zlaté pírko.

Merchant Row

Druhou úroveň začínáte s jedním bezvýznamným Granem, který zná Meekův úkryt. Běžte tedy za ním a za prvním rohem vpravo najdete prvního hledaného zločince (je to robot). Potom sledujte dál svého Grana, který vás dovede až do Meekova úkrytu. Rychle postřílejte všechny jeho kumpány a po zničeném výtahu vyskákejte na ochoz nad místností. Pomocí autogenu si prořízněte cestu mříží. Potom pokračujte jedinou možnou cestou a prostřílejte se až k velkým dveřím s ovládacím panelem vlevo. Použijte ho a před sebou uvidíte další ulici.

Hned za prvním rohem narazíte kromě několika protivníků také na malého mimozemšťana, který je druhým hledaným zločincem. Po jeho zatčení pokračujte ulicí a doběhněte až k široké propasti. Dole je jediný protivník, který je třetím hledaným zločincem. Seskočte tedy dolů a zatkněte ho. Potom jděte ke vstupu do širokého potrubí a pomocí autogenu si uvolněte cestu dovnitř. V potrubí vylezte po žebříku

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb

Pravý analog » Natočení kamery/přiblížení

Směrové šipky » Přepínání aktivních předmětů

Křížek » Skákání

Kolečko » Přepínání aktivních předmětů

Čtvereček » Střelba/použití aktivního předmětu

Trojúhelník » Interakce s okolím

R1 » Zaměření cíle

R2 » Manuální zaměřování/použití optiky

L1 » Jetpack

L2 » Skrčení/kotoul

k checkpointu, zastřelte dva otravné protivníky a potrubím vlevo se sklouzněte na další ulici plnou nepřátel. Prostřílejte se až ke změti trubek, pod kterými prolezete do velkého uzavřeného prostoru. Zastřelte všechny protivníky a vyskočte na velký tmavý kontejner. Z něj můžete přeskočit na osvětlenou římsu, po které musíte přeručkovat směrem doleva. Na konci římsy potom přeskočte na plošinku za vámi a dveřmi proběhněte do další ulice.

V této ulici vidíte vpravo dvě věže. Na každé z nich je jeden hledaný zločinec, tak si je oba označte (zatím se k nim nedostanete). Potom slezte po žebříku dolů a prostřílejte se až na konec ulice. Dostanete se do postranní uličky s několika kontejnery na odpadky a zaseklými dveřmi, kterými vám Meeko utekl. Naštěstí je vedle nich nízký tunel uzavřený mříží. Pomocí autogenu prolezte tunelem za zaseknuté dveře a vychutnejte si animaci, ve které Meeko ukradne vznášedlo. Jangovi se naštěstí podaří od prodavače velmi výhodně získat jetpack, takže ho můžete v klidu pronásledovat dál. Nejprve ale vylétněte přímo nahoru a z jediné dostupné plošinky seberte zlaté pírko.

Po jeho sebrání pokračujte ulicí směrem, kterým jste viděli ulétnout Meeka. Jetpack vám bohužel neumožní neomezený let, takže si výstup do výšky musíte pořádně naplánovat. Vyskočte na tmavý výčnělek vpravo a z něj se dostanete na věž na konci ulice vpravo. Potom přeleťte ulici a dostanete se na plošinku s lékárničkou. Za rohem vlevo uvidíte další velkou terasu, na které jsou další dva hledaní zločinci. Označte si je a teprve potom k nim pomocí jetpacku přeleťte. Zatkněte je a pokračujte do ulice, ve které máte dva označené hledané zločince. Přeskákejte na druhý konec ulice a cestou je zatkněte.

Z druhé věže přeskočte na pravou stranu ulice a po střechách se dostanete až k checkpointu, ze kterého uvidíte Meekovo vznášedlo. Běžte za ním a po pár skocích se dostanete do ulice plné potrubí. Na plošině pod vámi je jeden z protivníků hledaným zločincem, tak si je nejdřív všechny poctivě projeďte skenerem. Po jeho zatčení pokračujte ulicí dál a po potrubí přerušovaném stěnami (musíte je oblétnout) se dostanete až ke vstupu do obrovské šachty, ve které vidíte checkpoint. Skočte do ní a pokračujte v pronásledování. Jistě jste již poznali, že míříte k začátku úrovně. Sledujte tedy vznášedlo a na začátku úrovně vyleťte na můstek, kterým se dostanete do obrovské haly s bahnem na zemi. Seskočte dolů a v potrubí si prořežte cestu dál. Uvnitř potrubí potom pomocí jetpacku vylétněte nahoru a dostanete se k dalšímu checkpointu.

Před vámi je stoka, do které musíte seskočit. Až budete dole, tak před sebou uvidíte ochoz, na kterém pobíhá několik střelců. Jeden z nich je předposledním hledaným zločincem, tak je zkontrolujte skenerem. Až ho zatknete, tak seskočte dolů a sklouzněte se stokou až k velkému kruhovému otvoru. Pomocí jetpacku přeskočte do další stoky a tímto způsobem pokračujte až na malé náměstí s větším množstvím nepřátel. V početné skupince, která se na vás vyvalí, je poslední hledaný zločinec. Až ho dostanete, tak ukončete úroveň vběhnutím do hořících dveří.

Docking Bays

Na začátku úrovně nejprve postřílejte všechny protivníky v dohledu. Potom vás ale čeká o něco složitější úkol. Pod můstkem, na kterém jste začínali úroveň, je vstup do kruhové šachty. Musíte tedy seskočit dolů a pomocí jetpacku vlétnout do šachty. Uvnitř najdete prvního hledaného zločince a zlaté pírko. Až je seberete, tak se pomocí jetpacku vraťte zpět na můstek. Vaše další cesta povede na dopravníkový pás napravo od vaší počáteční pozice (viděli jste ho v úvodní animaci před začátkem úrovně). Cestou budete muset využít zastřešené balkóny, po kterých se dostanete až na něj. Pokračujte dál ve směru jeho pohybu a narazíte na první checkpoint, který vás určitě potěší.

Po dopravníkovém pásu dojedete až do velké haly, ve které na vás čeká několik protivníků. Postřílejte je a potom seskočte úplně dolů. Zde najdete druhého hledaného zločince, který vám rozhodně nedá moc zabrat. Po jednom z pásů vyběhněte zpět nahoru a přibližte se k červenému silovému poli. Až se do jeho blízkosti dostane jeden z barelů, tak do něj střelte a jeho exploze deaktivuje silové pole. Tím jste si uvolnili další cestu a po pásu můžete proběhnout do ještě větší haly, ve které se sbíhají pásy ze všech stran. Ještě než se pustíte do likvidace nepřátel, musíme vás upozornit na přítomnost dvou hledaných zločinců. Až si je označíte, tak se klidně pusťte do likvidace ozbrojených stráží. Po vyčištění haly najděte v přízemí červené silové pole označené zelenými světly. Stejně jako v předchozím případě použijte k jeho likvidaci výbušný barel.

Pokračujte dál po dopravníkovém pásu a dostanete se do obrovské haly, ve které si budete muset dávat pozor na pád z příliš velké výšky. Hned z první dostupné plošiny se rozhlédněte a uvidíte, že nad každým pásem je aktivní podivný modrý zářič, který vytváří ochranné pole kolem beden a barelů. Vaším úkolem bude nalézt pás, nad kterým je zářič mimo provoz (pouze z něj srší jiskry). Ještě před využitím jeho poruchy ale najděte, označte a zatkněte dva hledané zločince, kteří hlídkují někde v této hale. Potom vyjeďte po pásu s porouchaným zářičem až na jeho konec a pomocí osvědčené finty s barelem zničte silové pole. Na pásu dojeďte až do další haly.

Zde si musíte dávat pozor na útočníky nalevo od vás. Hned od vstupu do haly si mezi nimi můžete označit další dva hledané zločince. Potom je všechny postupně postřílejte a vyskákejte na nejvyšší dopravníkový pás u zadní stěny. Nejsou na něm žádné bedny a na jeho konci není žádné silové pole, takže po něm můžete rovnou pokračovat do poslední haly, ve které vás čeká závěrečný souboj této kapitoly.

Meeko se bohužel dostal včas do své lodi a ta pro vás znamená značné nebezpečí.

Díky její palebné síle budete mít značně zkomplikované dopadení dvou posledních hledaných zločinců. Jeden z nich je na střeše bunkru u přistávací plochy a druhý na nejvyšším můstku těsně pod stropem. Až je zatknete, tak pomocí blasteru začněte ničit Meekovu loď. Ta na vás bude v pravidelných intervalech vystřelovat velmi účinné naváděné rakety, před kterými musíte uhýbat pomocí jetpacku (nepohybujte se na přistávací ploše nebo u stěny). Až zničíte všechny citlivé body na lodi, tak vás čeká animace uzavírající první kapitolu.

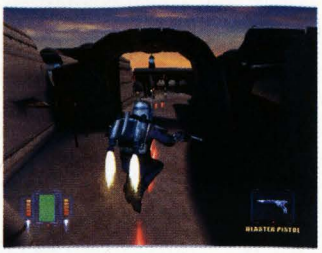
CHAPTER 2: LOWLIFES IN HIGH PLACES

Entertainment District

Začínáte na přistávací ploše u své lodi. Doběhněte k točitému schodišti a seběhněte úplně dolů. Zde najdete pušku, která bude znamenat vítané zlepšení vaší palebné síly. Potom vyběhněte na ulici a zkontrolujte civilisty kolem sebe. Dva z nich jsou hledaní zločinci. Po jejich zatčení najděte vchod do malého baru, ve kterém je třetí hledaný zločinec (v této úrovni jich je 15, takže jsou téměř na každém rohu). Až ho zatknete, tak se porozhlédněte po dveřích vedoucích na dlouhé schodiště. Vyběhněte po něm nahoru a u checkpointu zatkněte dalšího hledaného zločince. Pátý je v baru vlevo a šestý na ulici opodál (často uteče).

Pokračujte dál a po můstcích se dostanete na velkou plošinu s větším množstvím civilistů. Těch si nevšímejte a jděte do zelených dveří nalevo od plošiny. Seběhněte po několika rampách dolů a zatkněte sedmého hledaného zločince. Nevycházejte ale dveřmi na ulici a vraťte se zpět na velkou plošinu. Uprostřed je totiž malá stavba, která má uvnitř dlouhé točité schodiště. Seběhněte po něm dolů a zatkněte další dva hledané zločince (jeden z nich při sebemenším náznaku nebezpečí uteče). Vyjděte na ulici a mezi spoustou civilistů a protivníků najdete desátého hledaného zločince. Také můžete zahlédnout Jervise Glooma, který ale uteče do jednoho ze svých skladišť. Sledujte ho a vběhněte do skladiště za ním (pokud vám utekl některý z hledaných zločinců, tak ho najdete přímo před vchodem do skladiště).

Uvnitř skladiště se budete muset vypořádat s dvojicí útočníků. Potom si vyřízněte otvor v mříži napravo a po několika rampách pronásledujte Jervise až mezi několik menších budov. Jervis se zastaví přímo pod balkónem, na jehož konci najdete zlaté pírko (nahoru se dostanete pomocí jetpacku). Pokračujte v pronásledování a pomocí autogenu prořízněte další mříž blokující cestu. Po chvilce se dostanete na velmi rušnou ulici, která je plná nejen civilistů, ale také Jervisových kumpánů. Mezi nimi jsou na této ulici celkem tři hledaní zločinci. Na konci ulice Jervis zaběhne do velkého baru.



Vejděte dovnitř a po rozhovoru s barmanem se za sloupem v zadní části baru otevře výtah. Před jeho použitím ale nejprve zatkněte poslední dva hledané zločince. Jeden z nich sedí za barem a ten druhý je schován na ochozu nad hlavním sálem (nahoru vyskočte pomocí jetpacku). Po jejich zatčení vyjeďte výtahem nahoru, postřílejte posledních pár protivníků a nakonec zatkněte samotného Jervise Glooma (musíte ho dostat živého). Rozhovorem s ním končí tato úroveň.

Industrial District

Druhá úroveň kapitoly začíná v hangáru plném ilegálního zboží. V nejvzdálenějším rohu najdete prvního hledaného zločince, tak si ho před bojem pro jistotu označte. Potom vyběhněte ze svého úkrytu a zbavte se všech pašeráků. Až budou všichni mrtví, tak najděte žebřík, po kterém vylezete do prvního patra. Prostřílejte se úzkou chodbou až na její druhý konec a vylezte po dalším žebříku do druhého patra. Na konci tohoto otevřeného ochozu najdete druhého hledaného zločince. Prostřílejte se k němu a proveďte ukázkové zatčení. Pak se vraťte do malé kontrolní místnosti s checkpointem a zmáčkněte tlačítko na ovládacím panelu. Tím si otevřete dveře vedoucí do velkého skladiště.

Na druhé straně skladiště je třetí hledaný zločinec, takže si při likvidaci odporu dejte pozor. Až budou všichni mrtví, vylezte po žebříku na ochoz, na kterém najdete malou kontrolní místnost. Použijte ovládací panel a nově otevřenými otvory v podlaze seskočte o patro níž. Zde opět postřílejte všechny protivníky a potom použijte ovládací panel vedle checkpointu. Tím vypustíte kontejner nalevo od vás do obrovského otevřeného prostoru. Pokud budete dost rychlí, tak se vám na něj podaří pomocí jetpacku vyskočit (až potom, co opustí skladiště) a dopravit se tak snadno na druhou stranu. Když vám uletí, tak použijte některý z jiných kontejnerů. Na druhé straně se kontrolovaným pádem (brzděte jetpackem) dostaňte co nejníže. Úplně dole jsou totiž tři vstupy do kanalizace, do které se musíte dostat. Všechny ale vedou do jedné místnosti, takže je jen na vás, který vstup si vyberete. V tom prostředním ale kromě checkpointu najdete také čtvrtého hledaného zločince.

Kousek od konce kanalizace najdete checkpoint a žebřík vedoucí směrem nahoru. Vylezte po něm a dostanete se do nepřehledného sálu plného nádrží, potrubí a ochozů. Čeká vás zde spousta protivníků, tak se připravte na lítý boj. Pomocí jetpacku a žebříků se totiž musíte dostat až na nejvyšší ochoz, kde najdete místnost s velkými automatickými dveřmi. Za nimi je dlouhá chodba, ve které je mezi několika pašeráky poslední hledaný zločinec úrovně. Proběhněte do žlutě zářícího sálu a doběhněte až na jeho druhý konec, kde na vás čeká zlaté pírko. Potom po ochozech vyskákejte až na samotný vrchol stroje stojícího uprostřed sálu. Tam už na vás čeká Montross, kterého ale snadno porazíte. Stačí stále se pohybovat a co nejrychleji do něj střílet.

Upper City

Začínáte na přistávací ploše, ze které vede jediná cesta. Přeběhněte po můstku na ochoz vedoucí kolem sousední věže a nalevo uvidíte velký dům s balkóny, na kterých hlídkují stráže. Strážný na spodním balkónu je hledaný zločinec, tak si ho označte. Potom sjeďte po nakloněné rampě dolů a těsně před koncem přeskočte s pomocí jetpacku na spodní balkón s označeným zločincem. Po jeho zabití běžte do dveří vpravo a vyběhněte po točitém schodišti do vyššího patra. Přeběhněte další balkón a na druhé straně najdete druhé točité schodiště, po kterém můžete pokračovat v cestě vzhůru.

Porozhlédněte se po široké chodbě s checkpointem. Dál pokračujte touto chodbou a nakonec se dostanete do malé místnosti se sochou (kamera se zde viditelně zvedne). Pomocí jetpacku vylétněte na balkón nad místností a přeběhněte až na jeho druhý konec, kde v podobné místnosti opět seskočíte dolů. Vyběhněte na chodbu a po likvidaci odporu vběhněte do místnosti s dalším checkpointem. Seskočte do prohlubně obepínající stavbu uprostřed a na jednom z jejich konců najdete mříž, kterou můžete prořízknout svým autogenem. Tak se dostanete do hluboké šachty, kterou se budete muset dostat až úplně nahoru. Nebude to ale lehké, protože energii svého jetpacku můžete doplnit pouze na úzkých červených traverzách.

Nakonec se dostanete ke vstupu do kruhové chodby, ve které na vás čeká druhý hledaný zločinec. Zatkněte ho a prostřílejte se ke dveřím vedoucím ven z budovy. Po římse se vydejte směrem doprava a u checkpointu uvidíte vlevo klesající rampu a na druhé straně budovu s několika balkóny. Na tom úplně nejnižším si rovnou z ochozu označte hledaného zločince a potom se k němu po rampě pěkně sklouzněte. Nyní se pomocí jetpacku a několika balkónů dostaňte až na ten nejvyšší, ze kterého vedou dveře do nitra budovy. Zde vás čeká velmi obtížný úsek. Budete totiž muset vyskákat po vznášejících se bazénech až do nejvyššího patra. To by samo o sobě nebylo tak těžké. Skákání vám ale značně ztíží nekonečné zástupy policistů, kteří jsou velmi dobře vyzbrojeni.

Na nejvyšší úrovni potom nezapomeňte použít svůj skener, protože mezi policisty je také jeden hledaný zločinec. Na nejvyšším ochozu potom najděte dveře vedoucí na balkón s checkpointem.

Z tohoto balkónu můžete vyskočit na tyč, po které přeručkujete až k ochozu na protější budově. Ignorujte žebřík a běžte po ochozu směrem doprava. Najdete zde posledního hledaného zločince a zlaté pírko. Potom doběhněte k propojovací chodbě a po žebříku na ni vylezte. Přeběhněte opět na druhou stranu a seskočte směrem doprava na plošinu s několika vyčnívajícími stožáry. Po nich vyskákejte až do senátorova apartmá. Zde vás čeká závěrečný souboj kapitoly, ve kterém bude vaším protivníkem policejní loď. Nejprve pomocí blasterů zničte lasery na jejích bocích a potom také raketomet pod přídí (raketám se opět vyhýbejte pomocí jetpacku). Nakonec vyběhněte po točitém schodišti do vyššího patra a seberte granátomet, který leží na velké plošině u schodiště. Pomocí něj musíte dokončit zničení lodi. Musíte mířit na otevřené dveře v boku lodi (mířte manuálně) a po pár zásazích si můžete vychutnat několik dalších animací.

CHAPTER 3: THE ASTEROID PRISON

The Break in

První úroveň této kapitoly začíná jako obvykle u vaší lodi. Porozhlédněte se kolem a najděte průrvu, kterou se dostanete ven z tohoto uzavřeného kráteru. V dalším kráteru narazíte na malou základnu plnou strážných. Postřílejte všechny protivníky v dohledu a hlavním vchodem vběhněte dovnitř. Zde zastřelte zbývající strážné a potom vyskočte na levý ochoz. Na něm najdete tlačítko, kterým si otevřete velká vrata vedoucí do dalšího kráteru. Zde uvidíte skupinku strážných, mezi kterými je první hledaný zločinec. Po jeho označení všechny zlikvidujte a potom se rozhlédněte kolem. Všimněte si výstupků na stěně kráteru. Vyskočte na ten nejnižší a postupně vyskákejte nahoru. Zde najdete tunel s checkpointem.

Před vámi je přistávací plocha a spousta strážných. Jeden z nich je hledaný zločinec, tak je pěkně všechny projeďte skenerem. Potom se po skále sklouzněte na kruhový ochoz pod vámi a hledejte modře osvětlený spojovací tunel (cestou k němu můžete zatknout označeného hledaného zločince). Pod ním jsou dveře, kterými se dostanete ke vchodu do spojovacího tunelu. Prostřílejte se do pilíře uprostřed kráteru a po žebříku vylezte až na přistávací plošinu. Z té přeběhněte po můstku k prosklené pozorovatelně, pod kterou je vpravo ve skále mříž. Prořízněte ji a uvnitř postřílejte všechny strážné. Potom si po rampě v klidu seběhněte pro pušku, která se vám bude hodit. Nakonec vyběhněte po rampě do kontrolní místnosti a zmáčkněte tlačítko na kontrolním panelu u okna.

Ven se dostanete spodními dveřmi, které ústí přímo na můstek vedoucí k přistávací ploše. Přeběhněte po něm na výtah uprostřed přistávací plochy a zmáčkněte tlačítko, kterým výtah aktivujete. Sjedete až do podzemí, kde vás v rozlehlé hale čeká souboj s početnou jednotkou nepřátel. Až je postřílíte, tak vyleťte na ochoz nad halou a jděte do kontrolní místnosti, kde musíte jako obvykle zmáčknout tlačítko na ovládacím panelu. Tím si otevřete velká vrata a můžete pokračovat dál. Prostřílejte se až do velkého skladiště, kde se nachází třetí hledaný zločinec. Označte si ho a po jeho zatčení vyskočte na ochoz u jedné ze stěn skladiště. Z něj vedou dveře do malé kontrolní místnosti s checkpointem. Najděte malý ovládací panel a zmáčkněte tlačítko, kterým si otevřete dveře vedoucí do dalšího skladiště. U stěny vlevo vzadu jsou dvě vysoké hromady beden. V té levé je schováno zlaté pírko. Až ho seberete, tak najděte kousek od pravé hromady dveře s ovládacím panelem. Za nimi je chodba vedoucí k výtahu, kterým sjedete do dolů.

Z místnosti se dostanete klimatizací (vstup je uzavřen mříží). Potom se musíte prostřílet do dlouhé rovné chodby (na jejím druhém konci uvidíte dva strážné, kteří jsou zbývajícími hledanými zločinci). Probojujte se až na druhý konec a dostanete se do krátké chodby se zamčenými dveřmi. Vedle nich je ale naštěstí vstup do klimatizace, kterou se dostanete do malé kontrolní místnosti. Postřílejte všechny uvnitř a tlačítkem na ovládacím panelu si otevřete dveře přímo před vámi. Stejnou cestou se k nim vraťte a projděte do malého uzavřeného prostoru s checkpointem. V pravé stěně najdete další vstup do klimatizace, kterou prolezete do prostoru, ve kterém jsou drženi vězni. Pokračujte dál a nakonec dorazíte až ke svému cíli, kterým je cela vězně Fusta.

The Break Out

Kolem vás vypuklo povstání vězňů a Jango musí bojovat o svůj holý život. Ještě než stačíte cokoliv udělat, vrhne se na vás jeden z vězňů. Jde o hledaného zločince, tak si ho před jeho smrtí včas označte. Potom vyběhněte z cely a rychle pokračujte směrem doprava. Pomocí jetpacku vyskočte na ochoz nad vámi a pokračujte směrem ke střílně s těžkým laserem. Uvnitř najdete ovládací panel, pomocí kterého si otevřete dveře vedoucí ven z tohoto bloku. Ještě než se k nim rozeběhnete, doporučujeme vám zastavit vlnu strážných pomocí těžkého laseru.

Vyběhněte ven ze střílny a chodbou za otevřenými dveřmi se dostanete do velkého kruhového sálu. Na strážného v přízemí je vypsána odměna, tak si ho před nadcházející přestřelkou označte. Potom se prostřílejte do ochozu v prvním patře a najděte zeleně označené dveře. Dostanete se do chodby vedoucí do jídelny. V té je spousta vzbouřených vězňů, mezi kterými je také jeden hledaný zločinec. Po jeho likvidaci se prostřílejte do přízemí a velkými kovovými dveřmi vlevo se dostanete k checkpointu. Tato cesta vede do jeskyně, ve které si musíte dávat pozor na automatické kanóny (zkuste je pomocí manuálního míření zničit z dálky svými blastery). Na konci jeskyně najdete dveře vedoucí do velkého sálu s dalšími vzbouřenci. Mezi nimi je čtvrtý hledaný zločinec úrovně.

Prostřílejte se davem vězňů a při postupu si dejte pozor na těžký laser ve druhém patře. Na konci sálu je žebřík, po kterém se dostanete do prvního patra. Na jeho druhé straně je opět žebřík vedoucí do vyššího patra. Zde na vás zaútočí další hledaný zločinec. Po jeho zatčení vběhněte do nejbližší cely a seberte zlaté pírko. Prostřílejte se k východu ze sálu a dlouhou chodbou se dostanete do velké jeskyně s širokou průrvou. Na druhé straně jsou strážní s raketomety, na které bude nejjistější použít také raketu. Potom s pomocí jetpacku přeskočte na druhou stranu a prostřílejte se do další jeskyně, na jejíž druhé straně stojí další hledaný zločinec. Touto místností se musíte prostřílet k velkým kovovým dveřím vpravo dole.

Další jeskyní s automatickým kanónem se dostanete do rozsáhlého bloku cel. Je zde spousta strážných a v polovině bloku narazíte na dva těžké lasery. A aby to nebylo tak jednoduché, tak jsou v tomto bloku dva hledaní zločinci (jejich označení pro vás bude určitě těžkým oříškem). Za tímto blokem se dostanete do velkého otevřeného prostoru, přes který vedou celkem tři mosty. Vaším úkolem je dostat se pomocí jetpacku na ten nejvzdálenější. Na tom prostředním jsou ale strážní s raketomety, takže si nejprve vyčistěte cestu. Až přelétnete na poslední most, tak pokračujte směrem doleva.

Konec úrovně se blíží. Vyběhněte po římse až do tunelu vedoucího do další jeskyně. Zde narazíte na několik vězňů, mezi kterými je poslední hledaný zločinec. Po jejich likvidaci proběhněte malou dírou, kterou vám připravili, a seskočte k nákladnímu výtahu. V šachtě nad vámi jsou automatické kanóny, které musíte zničit dřív, než se dostanete do jejich palebného pole. Uveďte tedy výtah do pohybu a pozorujte prostor nad vámi. Na povrchu narazíte na lovkyni odměn, která vám před nosem vyfoukla Fusta. Postřílejte všechny útočící stráže a ukončete tak úroveň.

The Escape

Vaším dalším úkolem bude zničit tři chladicí jednotky a uvolnit tak štít bránící vám v útěku z asteroidu. Nejprve zničte strážní roboty a potom se prostřílejte chodbou až k výtahu. Jeden ze strážných, kteří postávají na konci chodby, je hledaný zločinec. Výtahem vyjeďte do vyššího patra a další chodbou se prostřílejte k sálu s hlavním generátorem. Několikrát se sem budete vracet, tak se pořádně zorientujte. Z tohoto sálu totiž vedou cesty ke všem třem generátorům, které musíte postupně zničit (před dveřmi vedoucími ke generátorům jsou plošinky se znaky jednotlivých generátorů). Dveře k prvnímu generátoru najdete vlevo nad sebou (pro pohyb po sálu používejte přídavné palivo pro jetpack).

Prostřílejte se chodbou do sálu prvního generátoru. Strážný stojící před generátorem je hledaný zločinec, tak si ho jako vždy nejprve označte. Potom se pusťte do divoké přestřelky, ve které musíte zlikvidovat všechny protivníky na plošině kolem generátoru. Až to budou mít za sebou, tak z přímo plošiny kolem generátoru zničte tři automatické kanóny, které jsou na ní zespodu připevněny. Nakonec slezte po žebříku dolů a pomocí autogenu otevřete tři mříže kolem generátoru. Za nimi jsou citlivé obvody, které zničíte jediným výstřelem z vašeho blasteru.

Po zničení prvního generátoru se prostřílejte zpět do sálu hlavního generátoru. Zde najděte dveře vedoucí ke druhému generátoru (jsou nalevo od vás) a dál postupujte stejně jako při ničení prvního generátoru (hledaný zločinec je tentokrát na spodní plošině). Stejný postup potom opakujte také u třetího generátoru (hledaný zločinec je zde opět jeden ze strážných na horní plošině). Pod vchodem do sálu třetího generátoru je navíc zlaté pírko.

Zničením všech tří generátorů jste uvolnili štít obklopující asteroid. Nyní se budete muset dostat do hangáru a odletět pryč. Musíte se tedy opět vrátit do sálu hlavního generátoru a dostat se na plošinku vlevo nahoře. Z té se dostanete do trochu nepřehledné změti několika chodeb. Po chvilce se prostřílíte do dlouhé chodby, které je vlevo prosklená. Zde najdete posledního hledaného zločince. Potom pokračujte na konec chodby a zahněte doprava. Do hangáru seběhnete chodbou označenou červeným displejem. Jako obvykle vás na konci kapitoly čeká souboj. Tentokrát bude vaším protivníkem robot, který vás bude ohrožovat hlavně svými několika raketomety. Nepřestávejte kolem něj kroužit a co nejrychleji ho rozstřílejte (střelba raket bude nabírat na intenzitě). Jeho zničením kapitola samozřejmě končí.

CHAPTER 4: A TENSE PARTNERSHIP

Jungle Trek

Jak sami vidíte, prostředí se radikálně změnilo. Ocitáte se v nepřehledné krajině, kde vás můžou nepřátelé snadno překvapit. Postupujte údolím před vámi a zastřelte oba hlídkující vojáky. Za checkpointem vás čeká první hledaný zločinec a kousek od něj číhá Nexu, což je velmi nepříjemný protivník. Hlavně nepřestávejte dělat úkroky, protože pokud skočí přímo na vás, můžete se téměř jistě rozloučit se životem. Prostřílejte se údolím až na dohled k dalšímu checkpointu, u kterého je druhý hledaný zločinec. Za ním si dejte pozor na věž s odstřelovačem, kterého můžete zabít prakticky jen odstřelovačkou. Na věži je ale také hledaný zločinec, tak ho nezastřelte bez označení.

Až doběhnete k věži, tak se vám otevře pohled na další kus údolí. V dohledu by měl být čtvrtý hledaný zločinec. Nyní se musíte prostřílet až na konec tohoto údolí. Kromě Nexů si dávejte pozor také na těžké lasery a několik Granů s raketomety. Najděte vstup do jeskyně, u kterého hoří po stranách pochodně. Uvnitř je kromě několika protivníků také Checkpoint. Za jeskyní je les s plošinami vysoko v korunách stromů. Pokuste se protivníky nahoře dostat z co největší vzdálenosti. U pravé stěny údolí po pár krocích uvidíte další kamennou věž. Nahoře je umístěn těžký laser, takže si budete muset najít výhodnou pozici a zahrát si na odstřelovače. Potom pomocí jetpacku vylétněte na věž a pokračujte na nejbližší plošinu u pravé stěny údolí. Z té uvidíte vpravo jeskyni s dalším hledaným zločincem.

Pokračujte na další dřevěnou plošinu a uvidíte vyvýšený konec údolí. Na jediné plošině tam můžete zaměřit šestého hledaného zločince. Potom přeletěte na vyvýšený konec údolí a postřílejte všechny protivníky. V malé budově potom najdete tlačítko, kterým si otevřete dveře vedoucí do další jeskyně. Ještě před dalším postupem ale vyzvedněte tělo hledaného zločince a na skalní římse opodál seberte zlaté pírko.

Čeká vás obtížná pasáž úrovně. Proběhněte jeskyní a postřílejte všechny protivníky v dohledu (zleva na vás zaútočí Nexu). Potom jděte ke zděnému sloupu vlevo a pomocí jetpacku na něj vyskočte. Z nejvyšší plošiny sloupu přeletěte na kamennou hlavu nad vstupem do jeskyně. Z ní potom můžete přeletět na dřevěnou plošinu na stromě před vámi. Vpravo uvidíte hluboké údolí a malou budovu. Zastřelte vojáka s raketometem a přeletěte na úzkou římsu na pravé stěně údolí. Pokračujte po ní dál a přeručkujte až k úzké průrvě, za kterou uvidíte další dům. Postřílejte všechny otravné Grany a potom zatkněte hledaného zločince na střeše. Pokračujte na skalní věž, ze které můžete pomocí těžkého laseru vyčistit protější dům. Potom k němu přeběhněte po zvláštně zkrouceném mostu a uvnitř budovy najděte otvor, kterým můžete seskočit do podzemí.

Před vámi je druhá část úrovně (doplnil se vám počet Continue). Prostřílejte se na začátek údolí a označte si hledaného zločince na druhé straně mostu před vámi. Potom se k němu prostřílejte a na velké plošině vlevo za mostem si označte dalšího hledaného zločince. Z dálky zastřelte Grany u těžkých laserů u hlavní brány a potom pokračujte k bráně. Prořízněte si cestu mříží do levé střílny a tlačítkem si otevřete bránu vedoucí do podzemního města. Zde vás čekají nekonečné zástupy Granů a několik dobře rozmístěných odstřelovačů. Na střechách jsou zde na poměrně malém prostoru tři hledaní zločinci, takže nudit se

určitě nebudete. Vaším cílem je vysoká budova na druhé straně jeskyně. Uvnitř budovy se prořežete mříží ke dveřím s ovládacím panelem.

Za nimi je zbývající část města. Na střeše budovy před vámi je předposlední hledaný zločinec. Označte si ho a vyčistěte okolní prostor. Potom běžte ke kruhové plošině a na skalní stěně vpravo uvidíte malé římsy. Na jedné z nich je poslední hledaný zločinec, pro kterého si budete muset opatrně doletět. Potom se vraťte na kruhovou plošinu a v budově opodál najděte ovládací panel, kterým si přivoláte vznášedlo. Na něm přeletíte k další malé skupince budov, které musíte rychle vyčistit (pozor na Grany s raketomety, kteří jsou na střechách). Až budou všichni kolem mrtví, vyleťte na střechu budovy vpravo. Zde jsou nekonečné zásoby munice do odstřelovačky. Daleko před vámi je velká plošina, na které budete muset svou odstřelovačkou krýt Zam. Nejprve zastřelte odstřelovače na věži uprostřed a potom sledujte Zam, která bude postupovat zleva doprava. Napadne ji několik Granů, které budete muset zastřelit. Pokud Zam dojde ke kruhové plošině, tak vám pošle vznášedlo a úroveň končí.

Sebolto's Compound

Začínáte na římse s několika chatrčemi. Prostřílejte se k žebříku na jejím konci a vylezte na vyšší římsu s checkpointem. Proběhněte krátkým tunelem do široké skalní průrvy a vpravo nahoře si u osamocené chatrče za úzkým mostem označte dva hledané zločince. Potom se vydejte průrvou dál a po chvilce narazíte napravo na krátký žebřík. Vylezete po něm na římsu a prostřílejte se až k chatrči, u které postávali ti dva hledaní zločinci. Z můstku vedle ní uvidíte vzdálenou plošinu a zvednutý padací most. Na věži kousek od něj je třetí hledaný zločinec. Další je na jednom z balkónů na skalní stěně nalevo od věže. Pokuste se na tuto vzdálenost postřílet co nejvíce Dugů, kteří by vám jinak pěkně zatopili. Nakonec z můstku přeskočte na padací most a sklouzněte se na plošinu plnou nepřátel.

Až postříláte všechny Dugy kolem vás, tak vylezte na věž a pomocí ovládacího panelu spusťte padací most. Díky tomu může Zam přeběhnout k vám a krýt vás svou palbou. Potom běžte ke skalní stěně a po balkónech a římsách vyskákejte až úplně nahoru. Zde najdete velkou budovu s ovládacím panelem, který ovládá výtah stojící hned vedle něj. Použijte ho a Zam vyjede výtahem nahoru. Přímo od ovládacího panelu uvidíte před sebou plošinu s chatrčí a dalším hledaným zločincem. Přeleťte si pro něj, potom se vraťte a po nejvyšší římse dojděte k nízkým dveřím vedoucím do velké jeskyně.

V dlouhém tunelu narazíte na malé římse vpravo na šestého hledaného zločince. Potom vyjděte ven a uvidíte obrovský vodopád, dvě strážní věže a spoustu balkónů s odstřelovači. Nejprve tedy postřílejte odstřelovače a potom si označte sedmého hledaného zločince na římse u bližší strážní věže. Vyleťte si pro něj a potom po jedné ze dvou tyčí mezi věžemi přeběhněte na protější římsu. Zde zlikvidujte odpor protivníků a potom z věže přeleťte na balkón u vodopádu. Uvnitř malé jeskyně najdete dalšího hledaného zločince a zlaté pírko. Pak se vraťte na věž a zmáčknutím tlačítka pomozte Zam na druhou stranu.

Porozhlédněte se po žebříku, kterým se dostanete na úzkou římsu. Po té se dostanete k další skupince chatrčí, u kterých

vás čeká několik Dugů. Za chatrčemi je most vedoucí k o něco rozsáhlejší části vesnice, ve které na vás čekají další dva hledaní zločinci. Postup zde ale nebude jednoduchý, protože na jedné ze strážních věží je umístěn těžký laser. Až budou všichni Dugové před velkou budovou mrtví, tak vylezte na jednu ze strážních věží a z ní přelétněte na balkón s otevřenými dveřmi. Uvnitř velké budovy jsou v nejvyšším patře další dva hledaní zločinci. Po jejich označení vtrhněte dovnitř a všechny postřílejte. Až bude uvnitř klid, tak seskočte do přízemí a pomocí tlačítka otevřete hlavní dveře. Zam vejde dovnitř a vrátí vám vaši odstřelovačku. Vylezte zpět do nejvyššího patra a po dřevěném můstku se prostřílejte ke vstupu do jeskyně se Seboltovým sídlem.

Uvnitř budete muset přeběhnout přes několik kruhových plošin až k Seboltově paláci. Z rozumného odstupu se pokuste likvidovat všechny protivníky, protože je zde kromě řadových Dugů také několik stráží s raketomety a spousta odstřelovačů. Na třetí plošině na vás čeká předposlední hledaný zločinec. Ten poslední stojí na pravé strážní věži před palácem. Na levé je ale těžký laser, takže se ještě pěkně zapotíte. Uvnitř paláce se potom prostřílejte k trůnu a sledujte utíkajícího Seboltu do podzemí.

The Death Stick Factory

Před vámi je hluboká šachta, ve které skončil utíkající Sebolta. Pomocí skeneru si prohlédněte balkón na druhé straně a označte si prvního hledaného zločince. Až ho zatknete, tak seskočte do potrubí pod balkónem a sklouzněte se do druhé šachty. Jakmile se v ní objevíte, tak vyskočte směrem doleva a pomocí jetpacku dolétněte na malý výčnělek. Zde počkejte na doplnění energie a potom přelétněte na balkón se dvěma Dugy. Z něj vedou dveře do místnosti se zlatým pírkem. Po jeho sebrání slétněte na balkón u mříže pod vámi (nezastavujte se na mříži, protože vám bude ubírat zdraví). Uvidíte kruhový vstup vedoucí do dalšího potrubí.

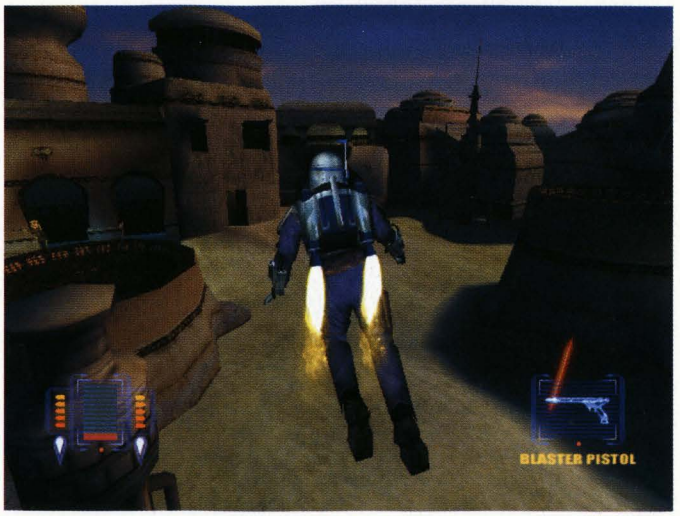
Sleťte potrubím dolů a v další části šachty opět na spodním balkónu postřílejte otravné Dugy. Pak pokračujte potrubím v cestě směrem dolů. V další části šachty se ale musíte chytit jedné z trubek vedoucích napříč šachtou. Potom vyleťte až na tu nejvyšší a po té přeručkujte k uzávěru potrubí.

Hledaní zločinci

Podstatnou, ale nepovinnou součástí hry je zatýkání zločinců, na jejichž hlavu byla vypsána odměna. V každé úrovni s výjimkou poslední kapitoly najdete 5, 10 nebo 15 hledaných zločinců, za jejichž zadržení dostanete příslušnou odměnu. Identifikace, označení a následné zadržení těchto zločinců ale není vždy úplně jednoduché. Identifikaci a označení zločince totiž můžete provést pouze pomocí nepříliš obratného skeneru (identifikovat a označovat můžete pouze živé osoby).

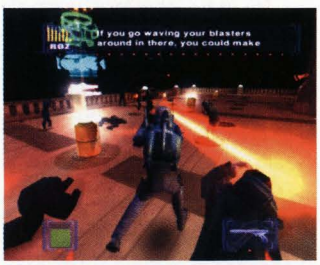
Po pozitivní identifikaci hledaného zločince vám skener prozradí výši vypsané odměny. Po jeho označení (zmáčkněte ◎) se ještě musíte rozhodnout, jestli ho zadržíte živého, či mrtvého. Zabít ho většinou není problém, ale cena za mrtvolu není příliš vysoká (zpravidla je oproti ceně za živého zločince poloviční). Proto vám doporučujeme co nejčastěji využít lana, pomocí kterého můžete zločince zadržet živého (u některých zločinců je ale vypsána odměna jen za mrtvolu).

Také vás musíme upozornit na nepříjemný aspekt hry. V pokročilejších úrovních se vám bohužel občas může stát, že zločinec spadne do nějaké bezedné propasti a vy tak přijdete o možnost jeho zadržení. V takovém případě musíte opakovat celou úroveň.



Po zmáčknutí tlačítka na vás zaútočí druhý hledaný zločinec, takže si můžete rovnou připravit lano. Pak skočte do potrubí a sklouzněte se do nejnižší části této šachty. Zde musíte rychle přeletět na balkón naproti vám. Jeden z Dugů je hledaný zločinec, tak si je pro jistotu nejprve spoutejte. Pokračovat budete samozřejmě dalším potrubím. Pod balkónem jsou celkem tři a jediné správné je to úplně vpravo (pohled z balkónu).

V další šachtě jsou u mříže dva balkóny. Na jednom z nich je čtvrtý hledaný zločinec, tak se střelbou trochu počkejte. Potom tlačítkem na jednom z balkónů otevřete vstup do potrubí a pokračujte dolů. Zde je situace podobná, ale tlačítkem si tentokrát otevřete dveře do malé místnosti s ovládacím panelem. Použijte ho a posledním tunelem sleťte na dno šachty, kde se musíte trefit na dopravníkový pás s checkpointem. Co nejrychleji překonejte úsek s jedovatými výpary (zkuste se jim vyhýbat) a na konci pásu vyskočte na plošinku vpravo. Zmáčkněte tlačítko na ovládacím panelu a vylezte po žebříku nahoru. Zde narazíte na dalšího hledaného zločince, který hlídkuje na krátkém můstku. Zatkněte ho a v malé kontrolní místnosti za můstkem si to můžete zopakovat s dalším hledaným zločincem. Prostřílejte se z kontrolní místnosti a po systému můstků se dostanete až k další kontrolní místnosti. Na můstcích před ní jsou další dva hledaní zločinci kousek od sebe. Uvnitř místnosti pak kromě checkpointu najdete také otevřený poklop, kterým můžete seskočit o patro níž.



Dostáváte se do potrubí, kterým projdete až do obrovského sálu. Tím musíte pod palbou přeskákat na druhou stranu a u checkpointu zatknout devátého hledaného zločince. Potom vyskočte na dopravníkový pás a nechte se dovézt do dalšího sálu plného pásů s odpadem. Po nich budete muset přeskákat na druhou stranu. Pokud si vždy v klidu počkáte na doplnění energie, nebude to velký problém. Těžší je zatknout desátého hledaného zločince, který je na konci sálu a má tendence spadnout do hlubiny pod vámi. Z posledního pásu vyskočte na můstek nad vámi a v kontrolní místnosti si můžete na chvilku vydechnout.

Za dalšími dveřmi vás čeká opravdu velmi rozsáhlá jeskyně, ve které se poprvé setkáte s jednotkami Bando Gora. Nejprve ale zlikvidujte útočící Dugy a potom si dolů seskočte pro jednoho z posledních hledaných zločinců. Pak vyleťte zpět nahoru a po přeskočte na dřevěný můstek před vámi. Ve stěnách jeskyně jsou kruhové otvory, ze kterých vás budou ostřelovat Bando Gora. Kromě nich jsou zde ještě Dugové, mezi kterými jsou tři poslední hledaní zločinci v úrovni. Přeskákejte přes dřevěné můstky a úzké kamenné sloupy na druhý konec jeskyně.

Projděte dveřmi a dostanete se do podstatně menší jeskyně, která je plná bojovníků Bando Gora. Probijte se až ke kruhové desce, vedle které stojí ovládací panel výtahu. Přivolejte si ho a druhým zmáčknutím ho potom pošlete zpět nahoru (nezapomeňte na něj včas naskočit). Nahoře vás čeká další skupina Bando Gora. Postřílejte je a potom pomocí odstřelovačky vyčistěte také plošinu, kterou vidíte v dálce před sebou. Až budou všichni v dohledu mrtví, tak na tuto plošinu přeletěte vznášedlem zakotveným na kraji propasti. Prostřílejte se do transportní lodi a potom vás čeká druhý souboj s Montrossem. Stačí držet se v krytu za sloupy a jeho rakety proti vám nic nezmůžou. Snadná práce.

CHAPTER 5: A FAVOR FOR A HUTT

Longo Two-Guns

Přistáváte na staré známé planetě Tatooine. Běžte do vedlejšího hangáru, kde najdete prvního hledaného zločince a pár dalších protivníků. Vyběhněte krátkou chodbou ven a na vzdáleném ochozu je další hledaný zločinec. Po jeho označení postřílejte všechny kolem a postupujte až ke dveřím vedoucím na další ulici. Je zde plno dalších protivníků a mezi nimi samozřejmě také další hledaný zločinec. To na dalším malém náměstí můžete rovnou střílet po všem, co se hýbe. Potom pokračujte úzkou uličkou vlevo a dostanete se na velké prostranství, kde se v popředí pohybuje čtvrtý hledaný zločinec. Po jeho zneškodnění ale bude následovat hotové peklo. Vpravo za rohem je totiž umístěn těžký laser a nad ním je několik odstřelovačů. Když se k tomu připojí vlna útočníků, kteří vám vpadnou do zad, tak to začne být zajímavé. Pak se na konci krátkého podloubí porozhlédněte po dveřích, za kterými je schován checkpoint.

Před vámi je další velké prostranství, kde narazíte na odstřelovače i těžký laser. Pokud ale půjdete uličkou vpravo, můžete rychle obsadit střílnu s těžkým laserem a použít ho proti útočníkům, kteří se po chvilce vyrojí všude kolem. Bohužel vás musíme upozornit, že na tomto prostranství se pohybuje další hledaný zločinec. Po zabití posledního útočníka pokračujte dál dlouhým tunelem, který končí na malém prostranství obklopeném podloubím. Zde narazíte na dalšího hledaného zločince a několik jeho kumpánů. Označení dalšího hledaného zločince ale bude o něco těžší. Je to totiž jeden z útočníků, kteří vás jako obvykle napadnou zezadu. Po vyřešení této prekérní situace běžte do domu na konci prostranství a proběhněte checkpointem.

V následující úzké uličce narazíte na osmého hledaného zločince. Běžte dál a narazíte na vchod do baru. Jeho návštěva se vám vyplatí, protože uvnitř je další hledaný zločinec a zlaté pírko. Vraťte se ven a křivolakou uličkou pokračujte na další velké prostranství, kde vás už čeká uvítací výbor. Ještě před další nepřehlednou přestřelkou si ale označte malého Jawu, který je desátým hledaným zločincem. Potom se prostřílejte k dalšímu dlouhému tunelu, který se za chvíli naplní vašimi protivníky. Končí na dalším malém prostranství, na kterém se prochází další hledaný zločinec. Dál pokračujte do jednoho z domů vpravo.

Po proběhnutí dalšího checkpointu se dostáváte do uličky, na jejímž konci je schodiště. Na něm postává dvanáctý hledaný zločinec. Zatkněte ho a pokračujte buď skokem přes zeď, nebo domem vlevo. Obě cesty vás dostanou na poslední prostranství, na kterém najdete dva hledané zločince. Všechny zbývající protivníky postřílejte a vejděte do Longova malého hangáru. Zde vás čeká nelehký souboj. Navíc zde pobíhá poslední hledaný zločinec úrovně (jediný malý Jawa). Zastřelením Longa úroveň končí (jeho kumpány postřílet nemusíte).

Tusken Canyon

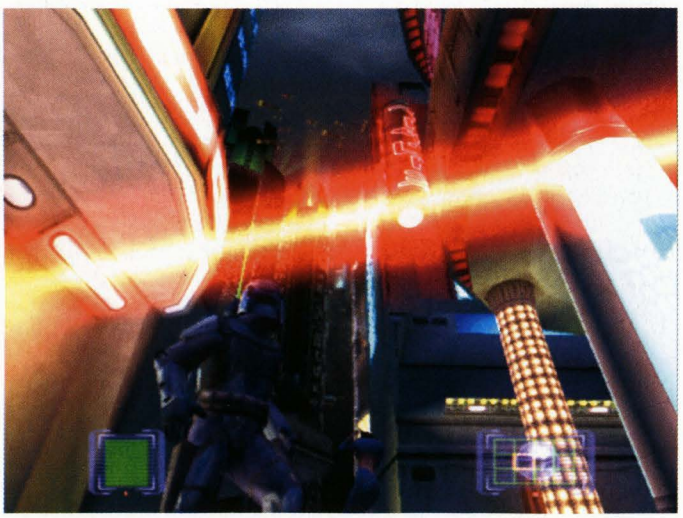
Vaše loď přistála na začátku dlouhého kaňonu. Nejprve si ale skočte do své lodi, kde se povaluje pár užitečných věcí. Potom vás čeká boj s několika Massiffy, kteří by vám ale neměli dělat větší problémy. Na druhém větším prostranství ale narazíte na první Tuskeny, který na vás budou střílet ze skalní římsy přímo naproti vám. Ten vpravo je hledaný zločinec, tak si ho nejprve označte. Potom vyleťte na římsu a vyzvedněte si jeho tělo. Dál musíte pokračovat

do jeskynního labyrintu začínajícího nad římsou. Dovnitř vejděte jeskyní vpravo a u první odbočky narazíte na druhého hledaného zločince. Až ho i s jeho společníky vyřídíte, podívejte se na strop jeskyně a uvidíte velký kruhový otvor. Vyleťte nahoru a prostřílejte se z jeskyně do další chodby. Za první odbočkou vpravo uvidíte checkpoint a třetího hledaného zločince.

Pokračujte dál a na křižovatce chodeb se vydejte doprava nebo doleva. Obě chodby totiž ústí na začátku dalšího kaňonu, ve kterém bojuje několik Tuskenů s pašeráky. Jeden z pašeráků na nejnižším vznášedle je hledaný zločinec. Prostřílejte se na druhou stranu kaňonu a další jeskyní se dostanete k chodbě, která se rychle svažuje. Připravte se na sklouznutí dolů a přistání na střeše obrovského vznášedla. Z něj postřílejte všechny pašeráky na okolních vznášedlech. Cesta dál vede přes malá vznášedla do kaňonu plného Tuskenů. Přeskakujte z římsy na římsu a za první prudkou zákrutou doleva najdete pátého hledaného zločince. Prostřílejte se až na konec kaňonu, kde jsou dvě římsy nad sebou. Až vylétnete na tu horní, napadne vás banda pašeráků. Jeden z nich je hledaný zločinec, ale bude se vám velmi špatně označovat. Chodbou vedoucí z římsy se dostanete k další skupince pašeráků na vznášedlech.

Všechny je rovnou z římsy postřílejte a potom po vznášedlech vyskákejte až na nejvyšší římsu s velkým domem. Projděte dovnitř a na druhé straně se opět po římsách prostřílejte do nejvyššího domu. Zde narazíte na sedmého hledaného zločince. Po jeho zatčení se ale připravte na hotové peklo. Před vámi je totiž závěrečný kaňon plný pašeráků s raketomety. Nejprve se pokuste postřílet všechny v dohledu od dveří, za kterými se můžete snadno schovat. Potom už ale budete muset přeskakovat z římsy na římsu a s krytem to bude podstatně horší. Po prvních pár římsách začněte používat skener, protože jeden z raketometčíků je hledaný zločinec.

V závěru půjde opravdu do tuhého. Dostanete se na malou plošinku s checkpointem. Zde najdete také přídavné palivo do jetpacku, díky kterému se budete moci pořádně proletět. Další římsy jsou totiž za nejbližší zákrutou a vy na ně nevidíte. Připravte se zde na nepřehlednou přestřelku. Až budou všichni mrtví, tak se rozhlédněte a trochu zpátky byste měli zahlédnout výše umístěnou malou římsu se zlatým pírkem. Doleťte si pro něj a potom pokračujte v postupu. Jste kousek od místa, kde na nižší římse vpravo zaměříte dalšího hledaného zločince. Ten poslední je o něco dál a stojí na vznášedle uprostřed kaňonu. Zde už se stačí prostřílet na konec kaňonu a vyříznout otvor v malé mříži, kterou se dostanete do Gardullova paláce.



Gardulla's Palace

Zam vás bohužel zradí, takže vás čeká útěk z téměř bezvýchodné situace. Běžte rovnou ke stěně nalevo od velkého draka a prořízněte si mříž uzavírající nízký průchod vedoucí ven z arény. Na druhé straně běžte za dům vlevo a širokým otvorem spadněte do podzemí. Utíkejte jedinou chodbou vedoucí k celám. Zde zatočte doprava a před sebou uvidíte své vybavení. Seberte ho a postřílejte všechny útočící protivníky, kteří se na vás sesypou ze všech stran.

Nyní můžete pokračovat dál. Chodbou vedoucí z místnosti, ve které bylo vaše vybavení, se dostanete do velké haly. Hned naproti vchodu hlídkuje první hledaný zločinec. Po jeho označení se prostřílejte halou na druhou stranu a v levé stěně najdete dveře vedoucí do druhé haly. Zde si můžete rovnou od vchodu označit rovnou tři hledané zločince (mají tendenci utíkat, takže pokud si je hned neoznačíte, budete mít problémy). Potom popojděte trochu dopředu a nalevo za několika bednami uvidíte pátého hledaného zločince. No a potom může začít mela. Musíte se totiž prostřílet na druhou stranu haly a pár Gardullových lidí bude proti.

V následující chodbě narazíte na dva hledané zločince, tak si je omylem nezastřelte před označením. V malé místnosti si potom všimněte červeně označených zamčených dveří. Pak pokračujte dál a v hangáru

postřílejte všechny číhající bojovníky Bando Gora. Až zabijete posledního, tak se na vás z chodby vyhrne několik vln dalších útočníků. Až je odrazíte, tak se v hangáru porozhlédněte po zlatém pírku, které je schované za několika bednami. Potom se vraťte do malé místnosti, kde se vám odemkly dříve zamčené dveře. Čeká vás další rozsáhlá hala plná protivníků, ve které pobíhá také jeden hledaný zločinec.

Až všechny pobijete, tak pokračujte dál dveřmi na druhé straně. Dostanete se do vysoké místnosti, ve které najdete dva poslední hledané zločince. Po jejich zatčení použijte jetpack a vyleťte až na plošinu kousek pod stropem. Odtud vedou dveře přímo do trůnního sálu. Ještě než se ale rozeběhnete k trůnu, pokuste se z dálky zlikvidovat střelce s raketomety na kruhových plošinách po stranách trůnu. Teprve potom vběhněte do sálu a vychutnejte si animaci s Gardullou. Nakonec vás čeká souboj s drakem, který bude ale nad očekávání jednoduchý. Vraťte se do chodby na začátku trůnního sálu a skryjte se tak před zbývajícími střelci s raketomety. Nyní stačí střílet bez ustání do draka a při jeho dupání včas nadskočit.

CHAPTER 6: GOING AFTER VOSA

Moon of the Dead

Hned na začátku zmáčkněte tlačítko před vámi a potom co nejrychleji vyleťte na jeden z ochozů po stranách hangáru. Doběhněte na druhý konec a vlevo dole najdete

svažující se chodbu. Seběhněte do druhého hangáru a opakujte stejný postup (doběhněte k tlačítku a otevřete si vstup do další chodby). Dostanete se do široké chodby s nakloněnou rampou. Nevbíhejte na ni, protože po stranách na vás čekají čtyři odstřelovači. Postupujte tedy velmi opatrně a jednoho po druhém je postřílejte.

Nyní stojíte na začátku dlouhé ulice plné mlhy. Ve výklencích po stranách budou číhat další odstřelovači, takže postupujte s maximální opatrností. Také mějte nastražené uši, protože do ulice za vámi občas seskočí nějací Bando Gora, kteří vám budou chtít vpadnout do zad. Na konci ulice najdete checkpoint. Otočte se a vyskočte na dům vlevo. Nyní budete muset po střechách domů postupovat směrem zpátky (opět narazíte na další odstřelovače a bojovníky). Doběhněte až k vysoké stěně na druhém konci a v krátké slepé uličce najdete zlaté pírko. Vyskočte zpět na nejbližší střechu a kousek od vás uvidíte na druhé straně ulice můstek se zdravím. Přeskočte na něj a po nejvyšších střechách přeskákejte zase na druhý konec ulice. Zde se dostanete po zavěšené rampě do útrob vysokého monumentu, kterým můžete vylétnout ještě o pár pater výš. Vylezte po žebříku na vrchol této podivné konstrukce a po můstku vlevo přeběhněte do chodby osvětlené loučemi.

Chodbou doběhnete na podivné místo, kde je země pokrytá mlhou. Ta vám pomalu ubírá zdraví, takže vám doporučujeme přeskakovat pouze po předmětech, na kterých jste v bezpečí. Průběžně také likvidujte bojovníky Bando Gora, kteří vás budou všude pronásledovat. Vaším cílem je obrovská kostra vlevo. Vyskočte na jedno z žeber a z něj potom přeleťte na střechu hrobky před vámi. Potom proskočte dírou dovnitř a sleťte až do přízemí. Podzemní chodbou se prostřílejte do další hrobky, která je o něco blíže konci. Vyskočte co nejvýše a rozhlédněte se. Uvidíte Montrossovu loď a vlevo v dálce slabou modrou záři. To je checkpoint, který je vaším dalším cílem. Doskákejte k němu a potom přeleťte širokou propast dělící vás od velkého chrámu. Zde vás čeká poslední souboj s Montrossem, který tentokrát nebude lehký. Pokud vám ale zbývá několik Continue, nemusíte si s tím dělat příliš velkou hlavu.

Vosa's Lair

Začínáte v úzkém údolí, kterým se musíte prostřílet k obrovské bráně. Před ní vyskákejte po kamenech vlevo až ke vstupu do tunelu, kterým se musíte prostřílet na začátek obrovské otevřené části úrovně. Zde budete muset přeskakovat po plošinách a úzkých stezkách nad bezednou propastí. Hlavně si vždy prostor před sebou vyčistěte od číhajících Bando Gora. Při boji nablízko jsou velmi nebezpeční a na malých plošinkách nemáte kam couvat. Po chvilce se dostanete ke svažujícímu se můstku, po kterém se kousek sklouznete. Další sloup budete muset obletět zprava na malou plošinku u hořící louče. Zde se otočte, protože za vámi je zlaté pírko. Potom pokračujte dál, vyskákejte po římsách na plošinu nad vámi a nakonec se dostanete ke dveřím s checkpointem.

Uvnitř půjde do tuhého, protože vás čekají hordy bojovníků Bando Gora. Postupujte velmi pomalu a ve dveřích používejte plamenomet, kterým si je udržíte od těla. Při každé příležitosti se pokuste najít co nejvyšší bod, na kterém na vás nedosáhnou. Z takových pozic si můžete cestu v klidu vyčistit bez sebemenšího rizika. V druhé místnosti obejděte zleva velký kámen, který zavalil původní cestu. V následující místnosti budou poměrně dlouho padat bojovníci z díry ve stropě, tak nic neuspěchejte. Nakonec pomocí jetpacku vyskočte na balkón, ze kterého se malou mříží dostanete až na začátek dlouhého a temného mostu.

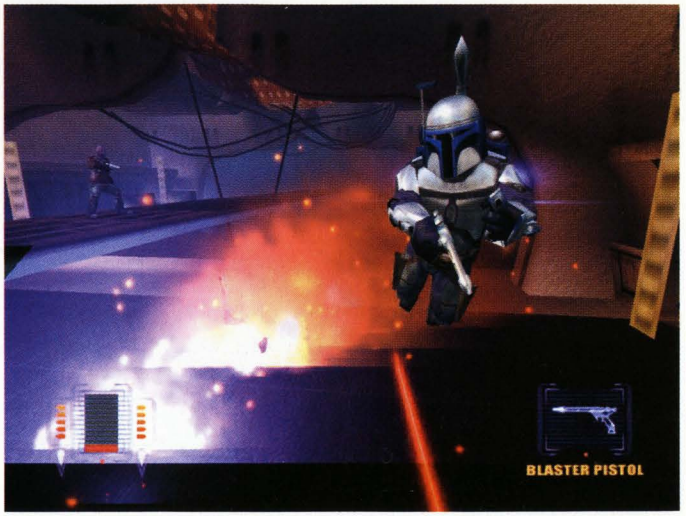
Toto je poslední část úrovně. Most se na několika místech propadl, tak si dávejte pozor, kam šlapete. Samozřejmě je zde také spousta bojovníků Bando Gora, kteří na vás číhají za několika sloupy. Na takových místech vám doporučujeme použít granáty nebo rakety. Pokud totiž necháte vyběhnout celou skupinku na sebe, znamená to totiž téměř jistě ztrátu života. Nakonec doběhnete k široké mezeře, která se nedá normálně přeletět. Vyskočte tedy na zbytek mostní konstrukce vlevo. Je o něco výše než cesta a dá se z ní doletět až na druhou stranu. Potom už jen zbývá prostřílet se do chrámu, kde vás bohužel nevyhnutelně omrátí.

Final Confrontation

Před vámi je poslední úroveň hry a finální souboj. Nejprve se ale ke Komari Vosa budete muset dostat. Připravte se tedy na další hromady sebevražedných Bando Gora. Hned ze začátku vás čeká početná vlna, na kterou bude dobré použít osvědčený plamenomet. Po chvilce se prostřílíte na kraj široké propasti, kterou nemůžete přímo přeskočit. Stačí ale mezipřistání na soše vlevo a problém je vyřešen. Potom si prořízněte cestu kovovou mříží a dostanete se do nekonečných katakomb, ve kterých se určitě nudit nebudete. Postupujte jedinou možnou cestou a po nějaké době se dostanete do zavalené chodby. V místnosti před ní se rozhlédněte a najdete díru ve stropě. Vyleťte nahoru a probijte si cestu dalšími hordami nepřátel. Po chvilce konečně dorazíte k checkpointu, který je poslední v této hře. Ještě před finálním soubojem ale pokračujte chodbou vpravo a seberte poslední zlaté pírko.

Komari Vosa je bývalý rytíř Jedi, takže souboj nebude jednoduchý. Stačí ale sledovat pohyb mečů a vše bude mnohem jednodušší. Pokud totiž mává meči kolem sebe, nemáte šanci ji zranit. Vaše střely se naopak budou odrážet k vám a mohlo by se tedy snadno stát, že se sami zabijete. Když ale běží směrem k vám a meče drží za sebou, můžete do ní nasázet, co se do ní vejde. Snažte se tedy vždy odlétnout co nejdále a potom do ní v běhu palte z nejúčinnější zbraně, kterou máte. Po chvilce odběhne do další místnosti, kde budete muset souboj použitím stejné taktiky dokončit. Její meče vám naštěstí moc neuberou, takže stačí střílet ve vhodných chvílích a vaše vítězství je nevyhnutelné.

Jakub Holý



Star Wars: The Clone Wars

INFO

■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** LucasArts/Pandemic ■ **RECENZE:** PSM2 13 - 69/100

Hodně vozidel, hodně světů, hodně protivníků... a hodně chaosu.

Ve světě *Star Wars* jsme přeci všichni jako doma... ale pro jistotu jsme návod přece jen zařadili.

GEONOSIS

The Rescue Begins

Primární úkoly
Zničte první orbitální dělo
Zničte druhé orbitální dělo
Následujte Luminaru k třetímu orbitálnímu dělu
Zničte generátory třetího orbitálního děla
Sekundární úkoly
Dokončete misi za méně než 9 minut
Najděte 3 ztracené droidy R5
Zničte nejméně 100 protivníků

Po výsadku na Geonosis sledujte Luminaru, která vás dovede k prvnímu orbitálnímu dělu. Cestou vás bude otravovat pár protivníků, kteří by vám neměli dělat větší problémy. Až dorazíte k dělu, začnou se kolem vás postupně objevovat nekonečné vlny útočníků. Nechte je tedy na starosti Luminaře a sami zničte šest generátorů, které zásobují dělo energií. Jejich likvidací splníte první hlavní úkol.

Opět sledujte Luminaru, která vás povede ke druhému dělu. Cestou budete napadeni roboty vyzbrojenými raketomety. V této fázi hry by vám ale neměli dělat problémy, protože sami máte dostatek raket. Po chvilce se dostanete na začátek úzkého kaňonu plného laserových věží. Než vlétnete dovnitř, vyjeďte po cestě na pravé stěně kaňonu pro prvního droida R5 (na radaru ho uvidíte jako zelenou tečku). Potom se prostřílejte na konec kaňonu, odkud musíte pokračovat nahoru po kovových rampách. Zde vás Luminara opustí, ale až se dostanete ke druhému dělu, tak se k vám opět připojí. Dělo opět zneškodníte likvidací generátorů.

Po zničení druhého děla se Luminara okamžitě vydá směrem k třetímu dělu. Sledujte ji a po chvilce narazíte na velmi početnou skupinu nepřátel. Po jejich likvidaci nesledujte Luminaru, ale vydejte se nalevo od směru jízdy (na západ). V tomto prostoru totiž najdete druhého R5. Po jeho nalezení se opět připojte k Luminaře a dojeďte ke třetímu dělu. Zde se trochu změní podmínky a vy budete dál pokračovat po svých. Kromě velkých výbušných droidů (ničte je z dálky pomocí házení meče) byste neměli mít problémy probít se ke skupince generátorů. Na tomto prostranství najdete posledního R5. Potom opět pomocí házení meče zničte generátory a první mise je za vámi.

Infiltration of the Arena

Primární úkoly
Zničte všechny protivníky v okolí přistávací plochy
Braňte přistávací plochu před dalšími útočníky
Doprovoďte konvoj do Areny
Vyčistěte základnu od nepřátel
Sekundární úkoly
Žádný vůz v konvoji nesmí být zničen
Zničte všechny nepřátelské laserové věže
Najděte ukryté zásoby munice

Vaším prvním úkolem bude prostřílet se k přistávací ploše (myslete na zničení všech věží) a kolem ní zlikvidovat odpor nepřátel. Narazíte zde opět na stejné jednotky jako v první misi, takže přesně víte, na čem jste. Po vyčištění přistávací plochy začne výsadek transportních vznášedel s rytíři Jedi. Najednou se na přistávací plochu sesypou ze všech stran nepřátelé, které budete muset co nejrychleji zlikvidovat. Kontrolujte pozici Luminary a snažte se krýt druhou stranu. Nikdy se ale příliš nevzdalujte od přistávací plochy.

Po odražení posledního útoku se dá konvoj do pohybu (rozhlédněte se pořádně kolem, protože zde můžete zanechat nějakou neznič enou věž). Sledujte směr jeho pohybu a sleťte do širokého kaňonu, který je plný věží. Snažte se vyčistit cestu co nejdále dopředu. Nenechte se ale příliš unést a poslouchejte Luminaru, protože vás upozorní na jednotky nepřítele, které napadají konvoj také zezadu. Největším nebezpečím bude ale několik obrovských pavoučích robotů, kteří mají velmi účinné lasery. Budete na ně speciálně upozorněni a rozhodně je nesmíte podcenit, protože jsou nejsilnější jednotkou nepřítele v této misi.

Nakonec konvoj dorazí na místo určení a zastaví. Před vámi je poslední fáze této mise. Ještě než se ale vydáte do protivníkovy základny, vleťte do tmavého bočního kaňonu, který najdete napravo od konvoje. Na jeho konci jsou totiž trosky transportního stroje a skrytá zásoba munice. Potom se vrhněte do základny plné nepřátelských jednotek a zničte všechny protivníky v okolí. Zničením posledního mise končí.

The Battle of Geonosis

Primární úkoly
Probojujte se k transportnímu letounu
Zničte všechny odlétající transportní lodě
Ochraňte útočná děla
Zničte tři Dark Acolytes
Sekundární úkoly
Zničte všechny věže ve stěnách kaňonu
Žádné útočné dělo nesmí být zničeno
Dokončete misi za méně než 10 minut

Začínáte jako mistr Vindu. Musíte se probojovat zuřící bitvou k transportnímu letounu, který vidíte v dálce přímo před sebou. Naštěstí vás bude krýt jednotka republikánských vojáků, takže to nebude těžký úkol. Až se dostanete do vznášedla, začněte ničit velké transportní lodě, které se chystají k odletu. Musíte spěchat, protože pokud některá z nich odlétne, mise skončí neúspěchem. Po zničení všech lodí na tomto prostranství budete navedeni do kaňonu, kterým se dostanete k dalším transportním lodím. Pokud chcete splnit jeden ze sekundárních úkolů, tak cestou ničte všechny věže ve stěnách kaňonu. Na dalším prostranství opět zničte všechny transportní lodě a potom vlétněte do kaňonu s dalšími laserovými věžemi. Čeká vás let na poslední prostranství a zničení pár zbývajících lodí.

Před dalším úkolem si přesednete do lehkého tanku, ve kterém budete muset krýt útočná děla. Ta se snaží zničit obrovskou kulovitou loď uprostřed údolí. Mají sice velmi silné pancéřování, ale nejsou nezničitelná. Budete se tedy muset věnovat likvidaci protivníkových jednotek, které na ně bez ustání útočí (orientujte se pomocí radaru). Po zničení obrovské lodi budete muset projet kaňonem do dalšího údolí a postup opakovat. Zničením druhé lodi ale tento úkol nekončí, protože budete muset ochránit ještě třetí skupinu děl.

Posledním úkolem bude zničení tří tajemných vznášedel, která nesou označení Dark Acolyte. Mají velmi odolné pancéřování

a síla jejich laserů také není zanedbatelná. Doporučujeme vám nejprve na ně vystřílet zásobu raket a potom si dolétnout na konec kaňonu pro Super Laser. Jeho použití vám úkol rozhodně ulehčí. Také vám musíme doporučit, abyste se soustředili vždy jen na jednoho protivníka, protože jejich postupným ničením budete snižovat jejich palebnou sílu. Zničením třetího vznášedla mise končí.

RHEN VAR

The Evacuation of Rhen Var

Primární úkoly

Doleťte k oddělené základně
Zničte všechny protivníkovy jednotky v okolí základny
Dopravte republikánské vojáky na hlavní základnu
Kryjte republikánský konvoj
Doleťte k chrámu rytířů Jedi
Zničte všechny protivníkovy jednotky v okolí chrámu
Dopravte rytíře Jedi na hlavní základnu
Chraňte hlavní základnu až do konce evakuace

Sekundární úkoly

Zachraňte jednotky z oddělené základny do 90 vteřin
Žádné transportní vznášedlo v konvoji nesmí být zničeno
Zničte alespoň 10 nepřátelských transportních vznášedel

Vaším prvním úkolem bude dolétnout k označené oddělené základně a cestou se pokusit zlikvidovat co nejvíce protivníkových jednotek. Při tom ale nesmíte zapomínat na skutečnost, že vaším sekundárním úkolem je zachránit vojáky z této základny do 90 sekund. Před jejich vyzvednutím budete muset navíc zničit všechny pozemní jednotky nepřítele, které jsou všude kolem této malé základny. Nejrychlejší a nejspolehlivější je použít laserové střílny (podržte ◻), které zničí všechny protivníky ve vašem okolí. Po zničení všech protivníkových jednotek váš letoun automaticky přistane na základně a vyzvedne všechny zbývající vojáky. Ty budete muset dopravit na hlavní základnu, kde váš letoun opět automaticky přistane.

Nyní je před vámi o něco obtížnější úkol. Budete totiž muset krýt republikánský konvoj, který se blíží k hlavní základně. Všude kolem něj jsou nepřátelské jednotky, takže se určitě nudit nebudete. Navíc budou v okolí přistávat obrovské transportní lodě nepřítele, které budou vysazovat nové a nové jednotky. Snažte se je zničit ještě před přistáním, protože si tak velmi usnadníte svůj úkol (navíc je jejich ničení sekundárním úkolem). Přesto bude nadmíru obtížné uchránit všechna transportní vznášedla.

Až konvoj dorazí do prostoru hlavní základny, dozvíte se o nebezpečí, které hrozí chrámu rytířů Jedi. Postup je stejný jako při záchraně vojáků z oddělené základny na začátku mise. To nejtěžší máte ale před sebou. U hlavní základny začnou postupně přistávat obrovské republikánské transportní lodi a vy budete muset uchránit základnu, dokud nebudou všechny jednotky evakuovány. Zdržujte se u přistávací plochy a zničte všechny protivníkovy těžké tanky. Vzápětí ale začnou všude kolem přistávat nepřátelské transportní lodi, které budete muset stejně jako předtím ničit ještě před přistáním. Pokud se vám to bude dařit, máte šanci uspět.

RAXUS PRIME

Scrap Yard Pursuit

Primární úkoly

Zničte všechny průzkumníky před jejich návratem na základnu

Sekundární úkoly

Použijte obě zkratky
Zničte všechny průzkumníky za méně než 140 sekund
Dokončete misi s nepoškozeným strojem

Tato mise je velmi krátká. Vaším jediným úkolem je totiž zničit pět průzkumných droidů, kteří vás zahlédli a nyní se snaží vrátit zpět na svou základnu (hra vám pravidelně hlásí jejich vzdálenost od základny). Nejdůležitější bude dokázat dostatečně úspěšně kličkovat mezi vraky, které se povalují všude kolem. Zničení průzkumníků je totiž velmi jednoduché. Trochu obtížnější ale bude splnit první sekundární úkol. Obě zkratky jsou totiž umístěny dost nešikovně a vy je tedy většinou minete, aniž byste si jich všimli. Naštěstí je na začátku obou zkratek lékárnička, která vás na ně upozorní. První je zhruba 8500 metrů a druhá 2500 metrů od základny.

Ambush Among the Wreckage

Primární úkoly

Doleťte na místo útoku
Napadněte nepřátelský konvoj
Zničte oba zbývající konvoje

Sekundární úkoly

Najděte a zničte tři separatistická komunikační centra
Zničte všechny tři konvoje za méně než 6 minut
Žádný ze strojů vaší jednotky nesmí být zničen

Hned na začátku se otočte a zničte první komunikační centrum. Potom leťte směrem k místu útoku a na první velké křižovatce nalevo od směru letu uvidíte druhé komunikační centrum. Pokud ale budete chtít zničit i třetí komunikační centrum, rozlučte se s vidinou rychlého dokončení mise (druhý sekundární úkol). Až doletíte na křižovatku, za kterou je umístěna skrýš vhodná pro překvapivý útok (je to malý uzavřený prostor), tak zahněte doleva a leťte hlavní cestou až za druhou loď sbírající odpadky. Za ní zahněte opět doleva a v této oblasti se porozhlédněte po třetím komunikačním centru.

Až budete připraveni na útok, tak vleťte do označené skrýše. Všimněte si ukazatele příkazů pro vaše spolubojovníky v levém horním rohu obrazovky. Ještě před útokem přepněte ukazatel na Attack (zaútočte). Za chvíli se k vám zleva přiblíží konvoj. Neopouštějte ale skrýš, dokud vám Anakin nedá povel k útoku. Pokud se totiž připravíte o moment překvapení, narazíte na mnohem silnější odpor. Útok sám nebude jednoduchý, protože kolem konvoje je spousta doprovodných tanků a bojových droidů. Naštěstí je v okolí spousta skrýší s lékárničkami a zásobami raket. Pokud tedy máte namále, tak přerušte útok a v klidu si doplňte munici i zdraví.

Po zničení prvního konvoje dostanete informaci o polohách obou zbývajících konvojů. Jsou dost daleko od sebe a na nepřehledném smetišti není přímý let možný. Snažte se tedy zvolit alespoň zhruba vhodný směr pro přiblížení. Musíme vás také upozornit, že pokud nebudete dostatečně rychlí, konvoje můžou dorazit ke svému cíli a mise skončí neúspěchem. Když si ale mezi útoky na jednotlivé konvoje doplníte zásoby raket, neměl by to být nepřekonatelný problém.

The Conquest of Raxus Prime

Primární úkoly

Doprovoďte jednotku AT-TE k základně separatistů
Zničte všechny nepřátelské jednotky v základně
Zničte obě nádrže s palivem u těžební věže
Zničte generátor silového pole
Zničte loď Protodeka

Sekundární úkoly

Všechny republikánské jednotky se musí dostat až k základně
Zničte těžební věž dřív než generátor silového pole
Dokončete misi za méně než 10 minut

Misi začínáte přímo u jednotky, jejíž postup máte krýt. Během pár vteřin se ale ze všech stran vynoří nepřátelé a začne velmi nepřehledná bitva. Pokuste se protivníky zlikvidovat co nejrychleji, protože tak stačí vašim chráněncům způsobit méně škod. Potom začne jednotka postupovat směrem k základně. Nejprve ale musí rozstřílet několik vraků, které jí blokují cestu. Je to ale past a za vraky jsou rozmístěny obranné věže, kterých se musíte rychle zbavit. Po jejich zničení jednotka AT-TE rozstřílí chatrnou zeď a bude pokračovat v postupu k základně.

Po překročení trosek zdi zaútočí z obou stran těžká artilerie. Zničte rychle tank vpravo a potom vlevo. Tím ale nebezpečí zdaleka nekončí. Před základnou totiž stojí několik těžkých jednotek nepřítele, které vám dokáží pěkně zatopit i na relativně velkou vzdálenost. Zbavte se hlavně těžkých tanků, které mají největší dostřel a uštědřují vašim chráněncům největší poškození. V této fázi ale také musíte

poslouchat své spolubojovníky. Na jednotku se totiž vrhne několik vln nepřátel ze stran a zezadu. Pokud ale budete pozorně poslouchat informace z rádia, budete přesně vědět, odkud přicházejí.

Chodící tanky zničí zeď obklopující základnu a umožní vám tak vjet dovnitř. Ostatní členové vaší jednotky zůstanou u AT-TE, takže vyčištění cesty do nitra základny zůstane jen na vás. Naštěstí jsou zde na každém rohu lékárničky a zásoby raket, takže by neměl být problém postřílet všechny nepřátelské jednotky v dlouhém uzavřeném koridoru (průběžně si kontrolujte záda). Po zničení posledního protivníka se konečně dostanete k obrovské těžební věži. Všude kolem bude spousta nepřátelských jednotek, ale vaším dalším hlavním cílem budou dvě nádrže s palivem po stranách těžební věže (viděli jste je v krátké animaci). Po jejich zničení se vrhněte na generátor, jehož likvidací uvolníte silové pole a umožníte tak dalším republikánským jednotkám vstup do základny.

Nyní už zbývá jen zničit zbývající separatistické jednotky a základna je vaše. Bohužel to celé byla obrovská past, do které padnul zbrklý Anakin Skywalker. Ostatní republikánské jednotky jsou napadeny velmi silnou bitevní lodí, která ničí jeden tank za druhým. Vaším posledním úkolem na planetě Raxus Prime bude zničit tuto loď. Bohužel vydrží opravdu mnoho zásahů, takže to bude trvat docela dlouho. Také její rakety vám mohou dělat starosti, takže se možná budete muset občas krýt za těžební věží. Naštěstí jsou ale kolem opět zásoby raket a lékárničky (pokud jste je už všechny nesebrali), které vám tento úkol usnadní.

KASHYYYK MOON

Anakin's Escape

Primární úkoly

Utečte z cely
Získejte od velícího droida zpět svůj světelný meč
Doběhněte k dvojici zaparkovaných vznášedel
Utečte s Berou do lesa

Sekundární úkoly

Osvoboďte ostatní vězně
Zapněte poplašné zařízení
Utečte za méně než 155 vteřin

Začínáte uvnitř cely, která naštěstí nemá příliš bytelné dveře. Použijte na ně sílu a dveře explodují. Venku uvidíte skupinku droidů, jejíž velitel je viditelně označen. Opět na ně použijte sílu a potom seberte meč, který je označen zeleným zaměřovačem. Pak velmi rychle pomocí síly zničte dveře všech tří ostatních cel, ve kterých jsou drženi nevinní Wookieeové. Nakonec doběhněte k dvojici vznášedel, jejichž pozici vám prozradí zelená šipka uprostřed obrazovky. Na tuto akci máte necelou minutu, takže si budete muset opravdu pospíšit.

Po naskočení na vznášedlo vás čeká opravdu šílená jízda hustým lesem, během které budete muset sledovat Beru. Nejhorší ale je, že se nesmíte příliš zdržet, protože jinak by vás dostala vlna vysávající ze všeho kolem sebe životní sílu. Budete se tedy muset naučit volit nejvhodnější cestu a ve volnějších partiích používat urychlování, bez kterého se prostě neobejdete. Navíc jsou v lese umístěny obranné věže a několik droidů na vznášedlech na vás bude podnikat sebevražedné nálety. Snažte se od těchto droidů vzdálit a donutit je tak rozbít se o stromy.

V závěrečné části honičky budete muset překonat dva mosty. Nenechte se roztýlit opodál ležící lékárničkou a soustřeďte se na ideální průlet přes most. Za tím druhým začíná vesnice Wookieeů, kteří mají na stromě kousek od mostu umístěn zajímavý poplašný systém. Střelte do něj a spusťte tak poplach. Potom už stačí v klidu doletět do lesa za vesnicí a máte vyhráno.

New Alliances

Primární úkoly

Následujte Beru až k základně separatistů
Zničte všechny nepřátelské jednotky u vedlejší základny
Pomocí AAT proniknete do základny
Dostaňte se do komunikačního centra
Vraťte se k AAT
Utečte ze základny
Zničte všechny generátory
Utečte do lesa

Sekundární úkoly

Najděte tři ztracené droidy R5
Zničte všechny nepřátelské jednotky v komunikačním centru
Dokončete misi za méně než 8 a půl minuty

Bera vám sehnala zajímavé dopravní prostředky, na kterých se vydáte k základně separatistů. Vašimi prvními protivníky v této misi budou podivné létající potvory, které se k vám ale většinou ani nepřiblíží. Více soustředění bude vyžadovat vaše první střetnutí se skupinkou separatistických průzkumníků. Na základně se o vaší přítomnosti nesmí dozvědět, takže vám nesmí žádný průzkumník uniknout. Následuje několik dalších hnízd plných Gnaspů a druhá skupinka průzkumníků, která má tentokrát jako doprovod lehký tank. Pro jistotu na jejich zničení použijte granáty nebo speciální útok.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Natočení kamery

Křížek » Primární zbraň
Čtvereček » Sekundární zbraň

R1 » Přiblížení cíle
R2 » Pohyb stroje doprava/snížení rychlosti
L1 » Speciální útok/boost
L2 » Pohyb stroje doleva/zvýšení rychlosti

Po zničení druhé skupinky průzkumníků Bera zamíří k malé vedlejší základně, kde budete mít možnost ukrást lehce poškozený AAT. Nejprve ale budete muset zničit všechny jednotky, které tuto základnu hlídají. Také se porozhlédněte kolem, protože za hangárem s poškozeným AAT najdete prvního R5. Po zničení posledního protivníka Bera opraví AAT a vy se v něm můžete vydat směrem k hlavní základně. Snad vám nemusíme říkat, že nesmíte vystřelit ani jedinou ránu, abyste se neprozradili. Pokud si totiž budou separatisté myslet, že jste jedním z nich, tak vás nechají klidně vjet do základny. Dojeďte až na označené místo před vstupem do komunikačního centra.

Odtud musíte pokračovat po svých. Obejděte malou budovu stojící přímo před vámi a sledujte směr, který vám ukazuje šipka uprostřed obrazovky. Ta vás dovede k vysoké komunikační věži, ze které může Anakin varovat republikány. Po odvysílání varování se ale budete muset probít posílenými jednotkami protivníka zpět k zaparkovanému AAT. Pokud budete sledovat pravou vnější stěnu základny, tak doběhnete k vysoké světlé věži, za kterou je schován druhý R5. Potom pokračujte ke svému AAT.

Nyní se budete muset prostřílet ven ze základny. AAT má velmi silné dělo, které se ale musí chvíli nabíjet. Pokud z něj tedy chcete vystřelit, tak podržte ◎ a sledujte, jak roste síla výboje. Před bránou nejprve zničte všechny otravné jednotky a potom zajeďte za budovy naproti bráně. Zde je totiž schován poslední R5. Nyní už jen stačí zničit generátory vedle brány a prostřílet se mezi protivníky ven ze základny. Dojeďte k vedlejší základně, kde mise končí.

The Liberation of Kashyyyk

Primární úkoly

Aktivujte první past
Zničte zbývající jednotky u první pasti
Aktivujte druhou past
Zničte zbývající jednotky u druhé pasti
Ubraňte vesnici před útoky nepřátel
Probojujte se ke zdroji útoku
Zničte transportní loď Harbinger

Sekundární úkoly

Nikdo z vaší jednotky nesmí být zabit
Všechny chatrče ve vesnici musí přečkat útok
Dokončete misi za méně než 10 minut

Před vámi je další dlouhá mise, ve které budete muset odrazit silné útoky separatistů. Ti se chystají napadnout vesnici, kterou budete muset za každou cenu ubránit. Vaším prvním označeným cílem bude nastražená past, která má za úkol zatarasit jednu z přístupových cest k vesnici. K pasti se ale budete muset probojovat, protože několik jednotek už past minulo. Zničte tedy všechny nepřátelské jednotky v úzkém údolí a najděte past, která je položena na skále v nejužším místě. Potom do pasti

jednoduše vystřelte a její exploze zatarasí cestu. Nyní zbývá jen zlikvidovat nepřátelské jednotky, které zůstaly na vaší straně závalu. U druhé pasti postupujte úplně stejně.

Po zničení jednotek u druhé pasti se objevíte přímo ve vesnici, ke které se blíží hlavní síly nepřítele. Ty bohužel přicházejí širokým údolím, které není možné zatarasit. Přikažte tedy svým spolubojovníkům, ať brání své pozice (příkaz Defend), a sami zaujměte pozici kousek před vesnicí. Po chvilce se objeví první jednotky nepřítele, které se ještě dají zastavit. Postupem času ale začnou útočit těžší jednotky a vy si budete muset začít vybírat, na koho zaútočíte. Jasným primárním cílem jsou těžké tanky, které se objevují po třech. Ostatní lehčí jednotky můžete klidně přenechat svým spolubojovníkům, kteří si vůbec nevedou špatně. Nakonec vám na pomoc přispěchají také lehké republikánské tanky, jejichž příchod předznamenává úspěšný konec obrany vesnice.

V poslední fázi mise přesednete do jednoho z tanků a vydáte se údolím ke zdroji nepřátelského útoku. Cestou narazíte spíše na lehčí jednotky, takže váš postup by měl být poměrně rychlý. Nakonec ale dorazíte k obrovské transportní lodi, která je prakticky nevyčerpatelným zdrojem separatistických jednotek. Má na sobě několik děl, která pro vás znamenají vážné nebezpečí (ty sice nejsou vaším primárním cílem, ale jejich zničení vám rozhodně zničení Harbingeru ulehčí). Zaujměte tedy pozici, ve které se na děla zaměříte, a začněte do nich pálit své rakety. Napravo od lodi se budou do nekonečna objevovat nové zásoby raket, tak si je průběžně doplňujte (nalevo se stále obnovuje lékárnička). Po zničení většiny děl se můžete pustit do hlavice na přídi Harbingeru, která je ale zranitelná jen ve chvílích, kdy je otevřená (jdou z ní bílé paprsky). Po zavření hlavice vyplivne Harbinger pár lehkých tanků, které by pro vás ale neměly znamenat rovnocenné protivníky. Zničením hlavice mise končí.

RHEN VAR

Eye of the Storm

Primární úkoly

Probojujte se k sestřelené republikánské lodi
Ubraňte loď před útoky separatistů

Probojujte se k separatistickému skladu paliva
Zničte sklad paliva a všechny nepřátele v jeho okolí

Sekundární úkoly

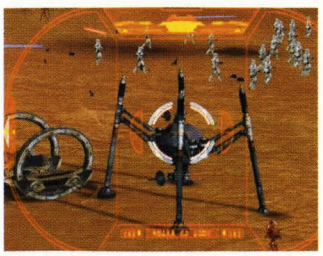
Probojujte se k lodi za méně než 90 vteřin
Žádný z vašich spojenců nesmí být zabit
Zničte čtyři radarové antény

Vaším prvním úkolem bude probojovat se k republikánské lodi, která byla sestřelena nedaleko od plánovaného místa přistání. Najdete ji na druhém konci údolí, ve kterém misi začínáte. Už po chvilce ale dorazíte k první stěně, kterou úporně brání několik separatistických jednotek. Zničte je a stěnu rozstřílejte. Postupujte dál a zdržujte se pouze ničením těžkých jednotek nepřítele. S další stěnou si poraďte stejně jako s tou první a po chvilce dorazíte k obrovské sestřelené lodi.

Všude kolem jsou naštěstí kromě nepřátel také vaše AT-XT, které vládnou obrovskou palebnou silou. Po zničení nepřátel v bezprostřední blízkosti lodi můžete odletnout na malou vyvýšenou plošinu nalevo od údolí, kterým jste k sestřelené lodi přijeli. Na ní najdete první radarovou anténu. Potom se soustřeďte na další nepřátele, kteří budou na bitevní pole proudit ze dvou údolí po stranách sestřelené lodi. Pokud se budete svědomitě věnovat těžkým tankům, tak by vám neměl v žádném případě hrozit neúspěch.

Po odražení posledního útoku přesednete do AT-XT. V něm se co nejrychleji vydejte směrem ke skladu paliva, který je vaším dalším cílem. Cestou ale nezapomeňte na třetí sekundární úkol. Po zničení několika útočících nepřátel si všimněte za první věží u pravé stěny údolí druhé radarové antény, která se dá snadno přehlédnout. Potom pokračujte dál a dostanete se k další stěně postavené napříč údolím. Po jejích stranách vidíte velká vrata, ze kterých se na vás budou v pravidelných intervalech vrhat nepřátelské jednotky. Nejprve zničte těžké tanky stojící před stěnou a potom rozstřílejte potenciálně velmi nebezpečná vrata.

Po rozstřílení stěny pokračujte dál a dostanete se k mostu vedoucímu nad údolím. Naštěstí stačí pár dobře mířených ran a most spadne i s jednotkami, které na něm stojí. Konečně stojíte před velkým prostranstvím, na jehož druhém konci vidíte sklad paliva. Dál ale postupujte velmi opatrně, protože sklad střeží opravdu působivé množství těžkých tanků. Snažte se je ničit z maximální možné vzdálenosti (přibližte si je zmáčknutím L1), čímž si situaci zjednodušíte. Až budete mít situaci na bojišti pod kontrolou, můžete se věnovat ničení radarových antén. Třetí je nalevo od skladiště a čtvrtou najdete na vyvýšené plošině napravo od vstupu na prostranství. Nakonec zničte samotný sklad paliva a ukončete tím tuto misi.



Lost Legacy

Primární úkoly

Zničte všechny separatistické jednotky na základně
Sledujte navigační body
Zničte všechny věže umístěné kolem velitelství
Pokračujte k dalšímu navigačnímu bodu
Zničte nepřátelský konvoj dříve, než se dostane k chrámu
Probojujte se k chrámu rytířů Jedi
Ochraňte republikánské pozemní jednotky
Zničte strážce chrámu

Sekundární úkoly

Zničte šest nepřátelských transportních lodí
Dokončete misi za méně než 12 minut
Žádné z útočných děl nesmí být zničeno

Opět je zde mise, kterou budete téměř celou absolvovat v transportním letounu. Před vámi je údolí plné separatistických pozemních jednotek a obranných věží. Vaším prvním úkolem je zničit všechny síly protivníka v tomto údolí. Nejprve vám doporučujeme zaměřit se na věže, které můžou být velmi otravné. Až jich většinu zničíte (jejich síla je v jejich množství), tak se vrhněte na pozemní jednotky, které útočí na vaše spolubojovníky. Potom zničte všechny zbývající věže v okolí a Obi-Wan vám označí nový cíl. Hned po pár vteřinách letu narazíte na dvě nepřátelské transportní lodi. Díky účinnosti vašich raket by jejich zničení nemělo trvat dlouho.

Až doletíte k označenému cíli, uvidíte před sebou rozšířenou část údolí, která je plná věží. Snižte svou rychlost na minimum a pusťte se do jejich ničení. Začněte pěkně od kraje a rozhodně se nesnažte vlétnout přímo mezi ně (pokud nebudete postupovat systematicky, tak vás pomalu ale jistě zničí). Když se zkrátka dostanete mezi několik věží, tak poodlétněte o kousek zpět a po otočce se pusťte opět do krajních věží. To je jediný bezpečný způsob, jak splnit tento úkol a přežít. Po jejich zničení pokračujte údolím dál a prostřílejte si cestu stěnami z ledu.

Dostáváte se k početnému konvoji, který kryjí další obranné věže. Nejprve se zbavte věží a potom se teprve vrhněte na samotný konvoj. Ten tvoří krásnou kompaktní skupinu, takže na něj budou platit vaše rakety. Také zkuste použít své laserové střílny, které dokáží velmi rychle zničit bojové jednotky doprovázející transportní vznášedla. Po zničení posledního člena konvoje (počítá se i bojový doprovod) pokračujte k chrámu, který je hlavním cílem republikánské armády.

Zde se odehraje hlavní bitva této mise. Uprostřed údolí je kulovitá transportní loď, ze které se budou na vaše spojence valit nekonečné řady separatistických těžkých tanků. Vaším úkolem bude vzdušné krytí pozemních jednotek, které v této bitvě nepůsobí zrovna moc účinným dojmem. Využijte vytváření početných skupin tanků přímo pod kulovitou lodí a průběžně do tohoto shluku vystřelujte rakety. Po chvilce se v údolí pokusí přistát čtyři transportní lodi, které byste měli sestřelit ještě před přistáním. Splníte tak sekundární úkol a podstatně si ulehčíte také situaci na zemi. Nakonec na bojiště přijedou útočná děla, která musíte ochránit za každou cenu. Pouze ona totiž dokáží zničit kulovitou loď a ukončit tím tuto bitvu.

Pro poslední fázi mise přestoupíte do lehkého tanku, ve kterém se vydáte do chrámu rytířů Jedi. Čekají vás zde strážci, kteří mají velmi účinné zbraně a sami jsou nezničitelní. Naštěstí ale mají své slabé místo. Jsou jím jejich hrobky, které vidíte všude kolem sebe. Pusťte se tedy do nich a vystřílejte do nich všechny své rakety. Zničením poslední hrobky mise končí.

THULE MOON

Desperate Gambit

Primární úkoly

Ubraňte transportní loď před útoky nepřátel
Doprovoďte konvoj ke generátorům štítu
Zničte všechny čtyři jednotky generátoru

Sekundární úkoly

Udržte štíty transportní lodi nad 50%
Cestou ke generátoru zničte všechny reaktory
Nejméně dvě transportní vznášedla musí dojet až ke generátoru štítu

Mise na měsíci Thule začíná v kráteru, ve kterém přistála republikánská transportní loď. Bude napadena ze všech stran, ale lehké tanky ji prakticky nemůžou poškodit. Jsou nebezpečím spíš pro vás a ostatní lehké jednotky v okolí lodi. Do tuhého ale půjde, až se na scéně objeví těžká artilerie (Mortar Tanks). Tyto tanky totiž dokáží velmi efektivně poškozovat štíty lodi a vy je musíte co nejrychleji ničit. Přikažte tedy svým kolegům, ať brání loď (Defend) a sami se pusťte do těchto velmi odolných potvor.

Až odrazíte poslední vlnu nepřátel, přesednete si do AT-XT a vaším dalším úkolem bude krýt konvoj vyrážející ke generátoru štítu.

Váš chodící tank je velmi pomalý, takže nemáte čas na žádné bloumání. Snažte se co nejrychleji dostat před konvoj a likvidovat všechny jednotky v jeho cestě. Nepřestávejte ale kontrolovat radar, protože občas nepřátelé konvoj napadnou také zezadu. Nejhorší chvíle ale zažijete ve chvíli, kdy na konvoj začnou přes kopec pálit těžká děla. Rychle kopec oběhněte a zneškodněte nepříjemné těžké tanky. V této fázi boje se dostáváte na plošinu, kolem které vidíte krátery s kruhovými plošinami. Na nich jsou umístěny zářivě modré generátory, jejichž zničení je vaším sekundárním úkolem.

Nakonec konvoj dorazí ke generátoru. Následně ženisté zničí hlavní dveře a vy můžete vstoupit dovnitř. Seberte si Super Laser a vypořádejte se s nepříjemnou skupinou nepřátel nalevo od vchodu. Potom pomalu obejděte celý generátor a prostřílejte se až do nižšího patra. Zde budete pokračovat v cestě kolem generátoru, ale postupně se před vámi budou objevovat čtyři nepřehlédnutelné jednotky generátoru. Zničením poslední mise končí.

THULE

Assault on Thule

Primární úkoly

Zničte všechny separatistické jednotky v okolí přistávací plochy
Dopravte ženisty k prvnímu zdroji energie a zničte ho
Dopravte ženisty k druhému zdroji energie a zničte ho
Zničte separatistické velitelství

Sekundární úkoly

Zničte všech osm nepřátelských transportních lodí
Dokončete misi za méně než 9 minut
Všichni ženisté musí přežít

Misi začínáte kousek od plánovaného místa přistání. Když se ale hned na začátku rozhlédnete kolem sebe, uvidíte první dvě nepřátelské transportní lodi. Zničte je a pokračujte na přistávací plochu, která pod nepřátelskými jednotkami není téměř vidět. Nejprve se zbavte odolných obranných věží a potom začněte likvidovat pozemní jednotky. Na větší skupiny nepřátel jsou ideální vaše rakety a laserové střílny. Po vyčištění přistávací plochy uvidíte dosedat obrovské transportní lodi, které vysadí dvě skupiny ženistů.

Vyzvedněte první skupinu ženistů a letěte směrem k prvnímu zdroji energie. Pokud chcete splnit první sekundární úkol, tak se cestou porozhlédněte po dalších čtyřech transportních lodích. Jestli držíte přímý kurs, tak byste je neměli minout. Před vysazením ženistů musíte zničit všechny obranné věže a nepřátelské jednotky v okolí přistávací plochy. Po vysazení ženistů budete muset krýt jejich postup. Ze dvou nepříliš vzdálených továren totiž budou vyjíždět nekonečné proudy nejrůznějších pozemních jednotek, které se pokusí vaše ženisty rozstřílet na kusy. Pokud se ženisté dostanou ke svému cíli, tak zneškodní štít kryjící zdroj energie a vy můžete během několika náletů tuto malou továrnu zničit. U druhého zdroje energie postupujte stejně (cestou k němu narazíte na dvě zbývající transportní lodi).

Vaším posledním úkolem bude zničit velitelství, které se vám objeví jako další navigační bod. Letěte přímo k němu a po chvilce před sebou uvidíte široký kráter doslova nacpaný nepřáteli. Je jich tam tolik, že je zbytečné věnovat se jejich ničení. Radši se rovnou soustřeďte na svůj hlavní cíl, kterým jsou chodby spojující velitelství se stěnami kráteru. V jejich středu jsou krychle se zeleným světlem, do kterých musíte střílet. Zničením poslední chodby mise končí.

Dark Side Rising

Primární úkoly

Zničte dva hangáry nepřátelských stíhaček
Braňte AT-TE během útoku na továrny vyrábějící pozemní jednotky
Doleťte do města Sithů
Zničte dvě lodě Protodeka, které vám stojí v cestě
Zničte mechanismus ovládající bránu

Sekundární úkoly

Žádný z chodících tanků nesmí být zničen
Žádný z lehkých tanků nesmí být zničen
Nejméně 4 AT-TE musí přežít útok

Misi začínáte jako pilot chodícího tanku. Vaším prvním úkolem bude zničit dva hangáry, které jsou plné malých obtížných stíhaček. Nejprve se k nim ale budete muset probojovat dlouhým údolím, které je plné číhajících nepřátel. Lehké tanky můžete klidně nechat svým wingmanům, ale jakmile uvidíte střely létající vyšší balistickou dráhou, musíte se okamžitě rozjet k jejich zdroji. Těžké tanky mají totiž neuvěřitelný dostřel a můžou vás značně poškodit, aniž by vás vůbec zahlédly. Navíc jsou často umístěny na špatně přístupných vyvýšených plošinách, takže jejich zničení nebude tak úplně jednoduché. Po nějaké době se probojujete k podivné hale, kterou budete muset projít. Stačí ale zničit její přední a zadní dveře a problém je vyřešen. Kousek za touto halou už vás čeká první hangár. Kolem je samozřejmě spousta věží a tanků, takže se nejprve budete muset věnovat těmto jednotkám. Potom v klidu zničte svůj hlavní cíl a pokračujte k druhému hangáru, který zničíte stejným způsobem.

Nyní si přesednete do lehkého tanku a budete mít za úkol krýt postup šesti AT-TE ke dvěma továrnám, které jsou daleko před vámi. Své spolubojovníky nechte klidně hlídat nemotorné AT-TE a sami se vydejte dál dopředu. Továrny totiž budou chrlit jednu vlnu útočníků za druhou a z vašeho pohledu bude nejjistější likvidovat je ještě mimo dostřel vašich chráněnců (průběžně se ale k jednotce vracejte a kontrolujte její okolí). Vaše jednotka se bohužel velmi brzy dostanete do zóny dostřelu těžkých tanků, které budou zaujímat své pozice v prostoru mezi továrnami. Pohybujte se tedy v okolí továren a tanky ničte už při jejich jízdě do pozic. Nakonec kryjte AT-TE při jejich finálním útoku a své protivníky ničte rovnou u bran továren.

Po zničení druhé továrny vyrazíte směrem k městu Sithů. Na velkém prostranství vám ale cestu překříží dvě lodě Protodeka, se kterými už jste měli tu čest. Zde se bohužel nemáte kde schovat před jejich raketami, takže se připravte na nelehký boj. Samozřejmě hned na začátku seberte Super Laser a pokuste se jedné z lodí co nejrychleji zbavit. S pomocí svých spolubojovníků a stále se obnovujících zásob raket potom druhou loď hravě zvládnete. V poslední fázi potom musíte po vlastních nohou přeběhnout bitevní pole, až se dostanete ke vchodu hlídanému několika droidy. Probojujte se dovnitř a několika chodbami nakonec doběhnete k oranžovému ovládacímu pultu, do kterého stačí jednou udeřit. Tím ukončíte tuto předposlední misi hry.

Fate of the Republic

Primární úkoly

Probojujte se k chrámu Sithů
Zničte loď Cydona Praxe
Zničte aktivovaný Dark Reaper

Sekundární úkoly

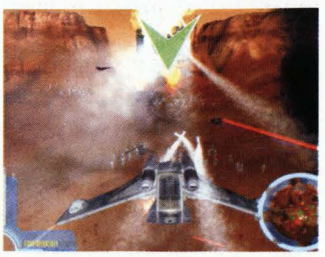
Probijte se městem za méně než 5 a půl minuty
Všichni členové vaší jednotky musí přežít cestu městem
Zničte nejméně 45 protivníků

Před vámi je rozsáhlé město Sithů, kde na vás za každým rohem čekají celé skupiny nebezpečných protivníků. Jako ve všech podobných situacích i zde bude vhodné nechat slabší protivníky vašim wingmanům a soustředit se na nejsilnější jednotky nepřítele. Bohužel cestou narazíte i na několik barikád, které jsou opravdu dobře připravené na váš útok. V takových situacích vám doporučujeme zničit barikádu a pokračovat dál, aniž byste důsledně zničili všechny protivníky v okolí. Ti totiž nejsou vaším hlavním cílem, a ne vždy se pustí do vašeho pronásledování (pokud ovšem nechcete splnit třetí sekundární úkol). Také vám musíme zdůraznit, že byste měli neustále sledovat ukazatel směru. Při cestě městem totiž můžete velmi lehce zvolit špatný směr a zbytečně si tak prodloužit trasu. Věřte tedy doporučenému směru postupu a probojujte se až na velké náměstí na druhém konci města.

Zde se utkáte s lodí Cydona Praxe, který v předcházející misi zničil váš lehký tank. Tentokrát ale budete hrát první housle vy, protože všude kolem vás se povalují zásoby raket, které si s jeho lodí snadno poradí. Stačí kroužit kolem něj a nepřestávat střílet. Vaši wingmani vám sice moc nepomohou, ale občas alespoň odlákají jeho pozornost.

V průběhu posledního souboje hry budete muset zničit obrovský Dark Reaper, který naštěstí není tak hrozivým protivníkem, jak by se mohlo na první pohled zdát. Vaším prvním úkolem bude zničit čtyři generátory štítu, které jsou rozmístěny po obvodu lodi. Při jejich ničení vás ale přeruší první typ útoku, kterým je obrovský paprsek vycházející ze středu lodi. Použijte urychlovací trysky a pokuste se uniknout před paprskem na druhou stranu lodi. Pokud vás paprsek dostihne, můžete si doplnit energii sebráním jedné z několika lékárniček. Po vypnutí paprsku loď opět klesne a vy můžete pokračovat v ničení generátorů. Zničením štítu ale souboj samozřejmě nekončí. Před úspěšným zakončením souboje budete ještě muset zničit čtyři děla, dvě rampy vypouštějící malé droidy a nakonec velkou kouli ve středu lodi. Jejím zničením ukončíte celou hru a můžete si vychutnat závěrečné animace.

Jakub Holý



Sly Raccoon

Kombinace plošinovky se stealthovkou může skrývat mnohé záludnosti...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Sucker Punch ■ **RECENZE:** PSM2 12 - 70/100

Nádherně vypadající hra s chytlavým příběhem.

Police Headquarters

Začínáte na střeše domu vedle policejní stanice. Vyběhněte po můstku se zlatými mincemi na vodní rezervoár. U něj uvidíte poprvé modrou auru, která znamená, že zde můžete použít nějaký speciální pohyb. Zmáčkněte ◎ a Sly se přitiskne na stěnu rezervoáru. Obejděte ho a na druhé straně přeskákejte po televizních anténách ke vstupu do klimatizace. Rozbijte vstupní mříž a klimatizací se dostanete do šachty plné žlutých paprsků. Po stranách vidíte malé plošinky s mincemi, po kterých můžete seskákat dolů, aniž byste se dotkli jediného paprsku.

Konečně jste uvnitř policejní stanice. Nyní musíte najít červené dveře vedoucí do kanceláře s trezorem. Dveře se bohužel nedají otevřít, takže musíte vylézt oknem na balkón a do kanceláře přelézt po římse. Uvnitř zadejte na dveřích trezoru kombinaci, kterou vám sdělí Bentley rádiem. Po ukradení složky vyskočte oknem na požární schodiště a po krátké animaci se dejte na útěk. Carmelita po vás bude střílet ze svého malého raketometu, takže musíte být opravdu rychlí. Seběhněte dolů na parkoviště a potom přes zaparkovaná auta přeskákejte do zaparkované dodávky.

Tide of Terror

A Stealthy Approach

Před vámi je vstup do jeskyně, kterou proběhnete k hlavní bráně sídla. Bentley vás upozorní na žebřík, po kterém se můžete dostat za vysoký plot. Nejprve ale vyskočte na nízký stromek vpravo, z něj potom přeskočte na ten vyšší a seberte láhev 1. Chyťte se lana a přeručkujte na nejvyšší strom pro láhev 2. Pak po laně přeručkujte na malou skálu, na které najdete lahve 3 a 4. Seskočte zpět do prostoru před bránou a běžte na molo, u kterého je zakotvena záď staré lodi. Na molu seberete lahve 5 a 6. Mezi údery chlapíka s palicí proběhněte na záď a po úderu do stěžně na palubu spadnou lahve 7 a 8. Proběhněte kolem podivného chlapíka zpět na břeh a u žebříku najdete láhev 9. Vylezte po žebříku na nízkou skálu a seskočte na cestičku za plotem. Proběhněte kolem světel z věže vlevo a zlikvidujte chlapíka, který po vás hází zlaté hvězdice. Potom zlikvidujte dva kamenné sloupky, na kterých jsou lahve 10 a 11. Doběhněte k prvnímu checkpointu.

Za kopcem uvidíte chlapíka krčícího se u plotu. Až se k němu přiblížíte, tak na vás zaútočí pliváním ohně. Vyhněte se plamenu a jediným úderem se ho zbavte. Před vámi je vodopád, před kterým si nejprve musíte skočit po římse vpravo pro lahve 12 a 13. Pak se vraťte na začátek vodopádu a přeskákejte na druhou stranu. U dalšího vodopádu najdete na kamenech lahve 14 a 15. Za vodopádem vás čeká brána, před kterou visí na laně velký kruh. Vyskočte a pomocí ◎ se chytněte kruhu. Odtud můžete v klidu přeskočit přes bránu. Přeskákejte přes dvě řady podivných kol a zlikvidujte dalšího chlapíka s kladivem.

Před vámi je druhý checkpoint a dvě věže se světlomety. Proklouzněte mezi světly a uprostřed zlikvidujte chlapíka s hvězdicemi. Za druhou věží najdete láhev 16, generátor (udeřte do něj a vypněte tak světlomety) a vpravo trezor. Abyste ho ale mohli otevřít, musíte najít poslední čtyři lahve. Přeskákejte přes další vodní kola a na druhé straně vyskočte na provaz. Po něm se dostanete na obě věže, na kterých jsou zbývající lahve. Seskočte dolů a pomocí kódu, který vám rádiem sdělí Bentley, otevřete trezor. Uvnitř je list s prvním speciálním pohybem. Opět přeskákejte vodní kola, rozbijte schránku s klíčem a ukončete úroveň.

Prowling the Grounds

Toto je první spojovací úroveň. Sjeďte na kruhu až k mořské hladině a přeskákejte po troskách k lodi. Zde vylezte po lanech na palubu, kde máte přístup do tří dalších úrovní. Pro přístup do dalších úrovní budete muset nejprve získat dva klíče, pomocí kterých si otevřete dvířka vedoucí ke generátoru. Ten musíte zničit a vypnout tak elektřinu ve vedlejší chodbě. Ještě před vstupem do další úrovně si ale poctivě prolezte všechny skrýše, protože zde najdete dva životy a jednu stříbrnou podkovu.

Into the Machine

V chodbě před vámi si úderem ze skoku na chvilku zavřete dvířka vlevo. Tím také seberete láhev 1. Zlikvidujte chlapíka s kladivem a na závěsném můstku si úderem seberte láhev 2. Potom přeskákejte až ke sloupu s modrou aurou. Pomocí ◎ se k němu přitiskněte a na druhé straně můžete vylézt po laně na plošinku nad vámi. Zde se opět přitiskněte ke sloupu a na druhé straně najdete láhev 3. Nyní musíte po otáčející se hřídeli přeběhnout až ke vstupu do potrubí. U hřídele před vstupem do potrubí seberte lahve 4 a 5. Uvnitř potrubí zlikvidujte svářeče a na jeho konci uvidíte dvířka, nad kterými je lahví spousta. Ty na dvířkách shodíte doskokem na samotná dvířka a tři lahve visící uprostřed rozbijete úderem své zbraně. Potom seskočte dolů a posbírejte lahve, které jste si shodili. Dostáváte se k prvnímu checkpointu a měli byste mít 14 lahví.

V další místnosti budete muset nejprve probíhat mezi listy velkých vrtulí. Po likvidaci svářeče vylezte po laně na plošinku a zlikvidujte chlapíka s kladivem. Dál musíte pokračovat po laně, na kterém se budete opět vyhýbat listům vrtulí. Na jeho konci přeskočte na další lano a vesele pokračujte dál. Na konci potrubí před vámi zlikvidujte dalšího svářeče a podívejte se pod sebe. Čekají vás další dvířka s devíti lahvemi. Tentokrát jsou ale mezi nimi laserové paprsky, kterým se musíte vyhnout. Z poslední dvojice dvířek navíc musíte přeskočit na dvojici trubek, na které leží láhev 24.

Dostáváte se do hlavní strojovny, ve které jsou všechny zbývající lahve. První dvě uvidíte hned na začátku nalevo od hlavní hřídele. Pokračujte po hřídeli dál a po zlikvidování posledního svářeče si skočte vlevo pro láhev 27. Potom vylezte na velkou plošinu a zlikvidujte chlapíka s kladivem. V malém trezoru vedle něj najdete lahve 28 a 29. Nyní doběhněte k pístu, na kterém se musíte vyvézt ke kruhu, díky kterému se dostanete až nad obrovské kolo. Zde najdete poslední láhev a můžete si seskočit k trezoru pod vámi pro odměnu. Potom se přes píst opět dostaňte na plošinku nad obrovským kolem a na zvláštní hlavě s kruhem se svezte až k potrubí plného ohně. Pozavírejte všechna dvířka a v poslední místnosti najdete schránku s klíčem.

High Class Heist

V této úrovni budou vaším hlavním protivníkem laserové paprsky, na které budete narážet na každém kroku. První chodba je ale bezpečná, tak rozmlaťte všechno kolem a získejte tak spoustu mincí. Na konci chodby najdete lahve 1 a 2. V další chodbě už budete muset použít kotoul, pomocí kterého se bez problémů protáhnete v pravý okamžik pod paprsky. Na konci chodby najdete poplašné zařízení, jehož zničením paprsky za sebou vypnete. Na konci chodby vpravo je zastrčená láhev 3.

Před vámi je rozsáhlý sál plný laserů. Pod bránou s obrovskou lebkou můžete vidět poplašné zařízení, které bude vaším dalším cílem (použijte dalekohled). Seběhněte na velkou plošinu a pokračujte podél jejího pravého okraje. Od trezoru snadno vyskočíte k bráně a zničením poplašného zařízení vypnete ty otravné paprsky. Nyní můžete vysbírat všech 13 lahví, které najdete v prostoru před bránou a na bráně (pro láhev nad lebkou musíte obejít sloupy na krajích a dostat se tak k lebce z druhé strany).

Na můstku za bránou najdete malé trezory s dalšími lahvemi a dva podivné skákající protivníky. Další bezpečnostní zařízení bude o něco hůře dostupné. Musíte přeskákat po listech leknínu, aniž byste se dotknuli paprsků. Na první plošince za listy rozbijte poplašné zařízení a vylezte na široký kamenný ochoz. Na něm obejděte všechny sloupy a najdete zbývající lahve. Na konci ochozu najdete poslední poplašné zařízení, kterým vypnete reflektory. Nyní se můžete v klidu vrátit k trezoru u brány a otevřít ho. Potom si potřetí zopakujte skákání přes lekníny a na kamenné sloupu uprostřed jezírka získáte třetí klíč.

The Fire Down Below

Ve spojovací úrovni vás Bentley upozorní na šlapací kolo, kterým si přivoláte výtah. Naskočte na něj a přeskoky přes dva kruhy se dostanete na věž se vstupem do této úrovně. Čekají vás další místnosti plné ohně a podivných strojů. Hned na začátku rozbijte malý trezor vlevo a získejte tak lahve 1 a 2. Kousek vedle najdete velký trezor, ke kterému se budete muset samozřejmě vracet. Další dvě hůře přístupné lahve najdete na kotlích vpravo. Zbývající lahve v této místnosti by vás měly samy praštit do očí. Proběhněte potrubím se zavíracími dvířky chrlícími oheň. V další místnosti doběhněte ke stroji se šlapacím kolem a rozjeďte stroj na maximální obrátky. Před sebou uvidíte několik kruhů, které se budou nyní pohybovat velmi rychle. Na jeden z nich naskočte a setrvačností stroje se nechte dopravit na druhou stranu lávového jezírka. Zde vylezte po tyči na plošinku, ze které uvidíte kola nesoucí lano s kruhy seshora. Přeskákejte po těchto kolech na můstek vedoucí do potrubí plného plamenů. V této chvíli byste měli mít sebráno 14 lahví.

Před vámi je místnost se dvěma protivníky, se kterými si už jistě poradíte jako zkušení mazáci. Pěkně se porozhlédněte kolem, protože kromě dalšího svářeče zde najdete také deset dalších lahví. Rozhodně nezapomeňte na ty schované za hromádkami uhlí. Potom dojděte ke šlapacímu kolu, které pravidelně osvětluje reflektor vpravo. Až bude reflektor odjíždět doprava, tak vyskočte na kolo a pěkně ho roztočte. Potom seskočte doleva a dvířky byste měli vidět dopravníkový pás. Až ke dvířkům přijede z druhé strany velká černá koule, tak do ní udeřte. Tím si otevřete dvířka a můžete přeskákat po dopravníkových pásech mezi paprsky reflektorů až ke klíči. Cestou ale posbíráte posledních šest lahví, takže se musíte nejprve vrátit na začátek úrovně a otevřít trezor s další stránkou vašeho rodinného klenotu. Po jeho získání doběhněte ke klíči a rozbijte jeho schránku.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Natočení kamery/přiblížení
- **Směrové šipky »** Pohyb
- **Křížek »** Skákání
- **Kolečko »** Speciální pohyby/chytání předmětů
- **Čtvereček »** Úder zbraní
- **Trojúhelník »** Vybrané speciální pohyby
- **R1 nebo L1 »** Binoc-u-com
- **R2 nebo L2 »** Přepínání speciálních pohybů

A Cunning Disguise

Po tyči vylezte na malou věžičku vedle okna s podkovou a po střechách se dostanete až ke vstupu do této úrovně. Hned na začátku seberte dvě lahve a pokračujte až k modrému koberci, u kterého vás Bentley upozorní na děla ukrytá v globusech po stranách. Naštěstí leží uprostřed chodby soudek, do kterého si můžete skočit. Pokud jste uvnitř, tak vám děla nemůžou ublížit. Po chvilce ale dorazíte ke svářeči, kvůli kterému budete muset bezpečí soudku opustit. Po jeho likvidaci naskočte zpět do soudku a výtahem sjeďte o patro níž. Na modrém koberci použijte stejnou metodu a potom si vyzkoušejte soudek na chlapíka s baterkou. Pokud jste v soudku a nepohybujete se, tak si vás vůbec nevšimne. Pěkně opatrně postupujte až ke kotlům, kolem kterých budete muset v soudku rychle proběhnout. U výtahu na konci chodby byste měli mít celkem 19 lahví.

V soudku vyjeďte do prvního patra a rozhlédněte se kolem. Vpravo uvidíte knihovnu se žebříkem a za ní trezor. Zapamatujte si jeho umístění a pokračujte dál. Pomocí soudku se dostanete přes úzký můstek spojující obě strany chodby. Rozbijte knihy vlevo a zlikvidujte chlapíka s baterkou. Rozbijte poplašné zařízení a ve skoku z můstku se chyťte žebříku na knihovně vpravo. Nahoře jsou lahve 20 a 21. V soudku potom přeběhněte po velkých kruhových lustrech zpět na druhou stranu chodby. Zatlačte do levé poloviny knihovny nalevo od vás a objevíte tajnou skrýš s malým trezorem, ve kterém jsou lahve 23 a 24. Pro další tři lahve si musíte vyskákat na nejvyšší plošinu výše zavěšeného lustru. Potom dokončete procházku tímto patrem a po objevení zbývajících lahví se vraťte k trezoru u výtahu. Nakonec samozřejmě rozbijte schránku s klíčem.

The Gunboat Graveyard

Po zničení generátoru se vám zpřístupní druhá část Prowling the Grounds. Vyběhněte na věž před vámi a po komínech se dostanete ke vstupu do této úrovně. Seskočte na pohupující se loď. Na ní zlikvidujte chlapíka s hvězdicemi a najděte čtyři lahve. Potom přeskákejte přes plující trosky a ignorujte láhev permanentně osvětlenou reflektorem. Na další části lodi zničte poplašné zařízení a vraťte se pro láhev na plovoucím soudku. Dál pokračujte po provazovém žebříku a z lana u strážního koše seskočte na křídlo letadla. Zde opět před sebráním lahví zničte poplašné zařízení. Pak se protáhněte kolem potrubí s chobotnicemi a přes lano seskočte na malou ponorku. Prakticky všechny lahve této úrovně vidíte z velké dálky a dokončení úrovně závisí jen na vaší šikovnosti. Po otevření trezoru na něj vyskočte a rozbijte schránku s klíčem.

Treasure in the Depths

Toto je první netradiční úroveň. Budete ovládat malou ponorku, ve které musíte rozstřílet celkem čtyřicet truhlic. Žádnou z nich ale nesmí odnést krab do své trubky, protože jich je v celé úrovni přesně čtyřicet. Kromě střelby na truhlice se tedy věnujte také preventivní likvidaci krabů. Pokud jich necháte po úrovni pobíhat příliš mnoho, tak truhlice neuhlídáte.

The Eye of the Storm

A je zde první souboj s bossem. Tím je žabák Raleigh, se kterým se utkáte na malých plovoucích plošinkách. Nejprve si Raleigh uloví mouchu, díky které se nafoukne. Když je nafouknutý, tak neexistuje způsob, jak ho zranit. Po osmi skocích ale splaskne a vy máte krátký okamžik na to, abyste ho udeřili. Proto se mu nesmíte při útěku příliš vzdálit. Nejlepší asi bude pohybovat se po jediné plošince. Po prvním zásahu stejně ostatní plošinky zmizí, takže vám jedna plošinka na uhýbání musí stačit. Po druhém zásahu zase budou jednotlivé plošinky za žabákem mizet, takže budete pro změnu nuceni přeskakovat z plošinky na plošinku. Po třetím zásahu se ale taktika vašeho protivníka zásadně změní. K dispozici budete mít opět jen jednu plošinku a Raleigh na vás zaútočí svým jazykem. Přeskakujte ho jednoduchým skokem a po splasknutí ho naposledy udeřte.

Sunset Snake Eyes

A Rocky Start

Seberte první dvě lahve a vylezte po tyči na obrovskou bránu. Vlevo vidíte lano s lucernami, po kterých můžete přeskakovat díky novému pohybu. Tím je ninja-skok, který aktivujete zmáčknutím ◎ ve skoku. Seskočte na ulici pod vámi a vyzkoušejte si boj s prvním novým protivníkem. Je to chlápek s basebalovou pálkou, který by vám neměl dělat problémy. Potom kolem posbírejte dalších pět lahví a po tyči vylezte na plošinku nad vámi. Skoky po lucernách se dostanete k druhému protivníkovi, kterým je přivázaný pes. Držte se z jeho dosahu a nemůže vám ublížit. Před pokračováním hlavním směrem si zaskákejte na troskách plujících po jezeře vlevo. Zde najdete další čtyři lahve.

Po návratu na ulici pokračujte dál a přes magnet na jeřábu se dostanete k další novince. V karavanu před vámi vidíte senzory na podlaze. Naučte se přesně odhadnout chvíli přepnutí senzoru, abyste mohli překonávat větší plochy přeskakováním ze strany na stranu. Po proběhnutí karavanem nepřehlédněte dvě lahve napravo. V této chvíli byste měli mít 21 lahví. Dál pokračujte po skalních schodech vlevo. Na nejvyšší plošince použijte matraci a vyskočte na jednu ze dvou luceren nad vámi. Potom přeskočte na pohupující se skálu a připravte se na zatím nejtěžšího protivníka. Bude na vás házet karty a intervaly mezi jednotlivými hody nejsou zrovna nejdelší. Na konci skály spadněte na vrak auta, za kterým je velmi nepříjemně umístěná láhev 24.

Před vámi je první ze dvou lisů, pod kterými budete muset rychle proběhnout. Za ním

je přes ulici natáhnutý provaz, po kterém na konci úrovně vylezete k trezoru. Teď si jen seberte podkovu z auta visícího vlevo a za dalším plotem vylezte po laně jeřábu na magnet se třemi lahvemi. Proběhněte druhým lisem a před vámi jsou dva další karavany s překvapivě dobrým bezpečnostním systémem. Potom přeskákejte po kruzích zavěšených nad vodou a čeká vás karavan s kombinovaným bezpečnostním systémem. Po sebrání posledních lahví kolem skříňky s klíčem se vraťte k trezoru, ze kterého získáte schopnost pokládat miny. Potom v klidu ukončete úroveň.

Murray's Big Gamble

Ve spojovací úrovni Muggshot's Turf zatočte za mostem doprava a proběhněte zavěšeným karavanem k této úrovni. Váš úkol je opět velmi jednoduchý. Murray se chystá proběhnout územím nepřítele pro klíč a vy ho budete muset svou střelbou krýt. Stačí neustále kontrolovat jeho okolí a preventivně mířit na všechny dveře, ze kterých většinou nepřátelé vybíhají. Asi nejtěžší pasáží je poslední úsek, který hlídají chlapíci s baterkami. Ti mohou také střílet, takže je musíte zlikvidovat co nejrychleji.

Boneyard Casino

Hned v první místnosti narazíte na zavřené dveře. Stačí ale udeřit do páky vpravo a cesta dál je volná. Nyní musíte proběhnout kolem hlídkujících psů s baterkami. Rozhodně se je nesnažte zlikvidovat, protože by se na vás vrhli ti ostatní. V levé uličce mezi automaty seberte první dvě lahve a pokračujte dál přes most s podlahovými senzory. V následující chodbě snadno prokličkujete mezi reflektory a potom útokem seshora zlikvidujete dvojici psů, kteří hlídají tři lahve. Potom se vraťte zpět na ochoz a přes kývající se nápis přejděte pro lahve 8 a 9. Pokračujte k nádrži s vodou a po provazu vyšplhejte na lustry, po kterých přeskáčete na druhou stranu. Zde nezapomeňte na čtyři lahve schované v zeleni nad hracími automaty.

Ve druhé části úrovně vás čeká hlavně přeskakování po stolech plovoucích ve vodě. Zde už vás rozhodně poloha žádné lahve nepřekvapí, takže pokud máte před skokem na první stůl 25 lahví, tak si nemusíte dělat žádné starosti. Trochu problematické

mohou být pouze malé rulety, na kterých s postupem úrovní začnou přibývat bezpečnostní zařízení. Zajímavá je také velká závěrečná ruleta, na které se můžete pohybovat pouze skákáním proti směru otáčení. Vaším úkolem je doskočit třikrát na zelené pole se symbolem klíče.

At the Dog Track

V úrovni Maggshot's Turf vyběhněte na přerušený most a přeskákejte na druhou stranu po dvou lucernách. Tak se dostanete do úrovně, kde hraje hlavní roli opět Murray. Tentokrát se účastní závodů, které musí bezpodmínečně vyhrát. Klíčem je čistá jízda v ostrých zatáčkách a vhodné užívání Nitra. Dobré je také pokusit se vytlačit své soupeře z ideální stopy, což jde velmi jednoduše právě v ostrých zatáčkách.

Two to Tango

Po získání čtvrtého klíče můžete v úrovni Muggshot's Turf odemknout hever pod zádí kabrioletu s běžícím motorem. Potom do heveru udeřte svou zbraní a cesta do hlavní haly kasina je volná. Uvnitř vyběhněte po schodech vpravo a po likvidaci psa s baterkou se dostanete do této úrovně. Zde si vyskočte na žebřík přímo před vámi a z něj přeskočte na balkón vlevo pro první tři lahve. Potom se vraťte na první balkón a přeskočte na vlajku vlevo (skok a ◎). Přeskakování po podobných věcech je v této úrovni zcela běžné, takže si zvykejte. Potom vylezte po tyči na střechu domu a po chvilce se podruhé ve hře setkáte s Carmelitou. Ta na vás začne pálit jeden projektil za druhým, takže vaší jedinou šancí bude rychlý útěk. Střechy před vámi jsou ale plné lahví, takže se budete muset naučit utíkat rozvážně. To spočívá v tom, že přilákáte střelu na konkrétní místo a potom máte nějaký ten čas na pobíhání kolem. Hlavně si vždy kontrolujte, kde jste stáli v době výstřelu.

Nakonec přeskáčete až do budovy, kde si můžete na chvíli vydechnout. Uvnitř najdete poslední lahve a trezor, takže si můžete vyzvednout další stránku z knihy. Potom vylezte na lustr a pokračujte v přeskakování. Až se dostanete k ruletovým stolům, tak se opět objeví Carmelita. Zde musíte začít opravdu utíkat, protože její střely začnou ničit věci, po kterých můžete přeskakovat dál. Nakonec doražíte na střechu s hydrantem, ve kterém je schován klíč.

Straight to the Top

Po druhém schodišti ve vstupní hale kasina dojdete k této úrovni. Ta se celá odehrává na poměrně malém prostoru. Nejprve si proběhněte celou první střechu a po vysbírání všech sedmi lahví vylezte po zářící šipce na vyšší střechu. Zde je pouze láhev 8 a neonové písmeno M. Přes něj se dostanete na vedlejší střechu, která je doslova přecpaná lahvemi. Nejprve ale zlikvidujte všechny protivníky. Potom se porozhlédněte kolem a nezapomeňte na velkou kovovou nádrž, na jejímž uzávěru vidíte vpravo malý kruh. Chytněte se ho a z nádrže vypadne celkem osm lahví. Pokud jste byli důslední, tak po procházce po této střeše máte celkem 28 lahví.

Vyskočte opět na jedno z písmen a přeskákejte až na stříšku posledního T. Z něj můžete přeskočit na velkou věž, v jejíž zadní části jsou schovány lahve 29 a 30. Potom vylezte až na úplný vrchol věže. Díky tomu se ulomí celá špička a vy spadnete na další střechu. Po zlikvidování všech protivníků zde najdete dalších šest lahví. Dál pokračujte po plošinkách za vysokým nápisem. Dostanete se až na poslední střechu, kde je poslední láhev schovaná v ramenu jeřábu. S kompletní sbírkou lah-

ví běžte k trezoru na poslední střeše a po jeho otevření doběhněte zpět na konec ramena jeřábu. Teď už stačí jen sešplhat dolů po laně a po pádu závaží sebrat klíč.

Back Alley Heist

Pokud ve vstupní hale vylezete nahoru po laně nad pravým schodištěm, tak se dostanete na lustry, ze kterých vedou lana k této úrovni. Zde si bohužel nebudete moci příliš natáčet kameru, protože uvidíte vše ze strany. Naštěstí zde ale není kam zabloudit a prakticky všechny láhve máte přímo v cestě. Vše tedy závisí na vaší schopnosti přeskakovat po malých plošinkách. První menší komplikací je láhev 8, na kterou musíte skočit z klimatizace. Ta se pod vámi okamžitě propadne, takže musíte být setsakramentsky rychlí. Druhou těžší pasáží je dům osvětlený třemi reflektory. V horním patře se musíte krčit za nízkou zídkou, uprostřed se schováte za sloupy a dole musíte paprsek přeskakovat s pomocí plátěných přístřešků. Poslední komplikací je dům s několika klimatizacemi, mezi kterými jsou zavěšeny tři lahve. Pokud nebudete dost rychlí, tak už nedostanete druhou šanci na jejich získání (musíte opakovat celou úroveň). Na konci jen vyskáčete po matracích rozpadajícím se domem a po sebrání poslední lahve na malé střížce nad ulicí můžete otevřít trezor. Pak už jen přeběhněte přes několik trámů pro klíč a úroveň je za vámi.

Last Call

Čeká vás souboj s Muggshotem, který bude podstatně těžším protivníkem než Raleigh. Naštěstí má tento souboj pouze tři fáze. V prvních dvou je vaším úkolem otočit osm zrcadel a připravit tak Muggshota vždy o třetinu energie. Při tom se ale budete muset vyhýbat jeho velmi rychlým a přesným střelám. Rozhodně se stále držte některého z krystalů a pokoušejte se vylákat svého protivníka k výstřelu do prostoru, odkud se chystáte utíkat. Jedině tak můžete přebíhat mezi vzdálenějšími krystaly. V poslední fázi potom musíte otočit všechna zrcadla v kruhu přímo pod Muggshota. Zrcadla jsou ale vaším jediným krytem a výstřely je otočí opět na druhou stranu. Musíte tedy zrcadlo otočit těsně po výstřelu a potom co nejrychleji přeskákat za vedlejší zrcadlo. Otočením posledního zrcadla souboj končí.

Vicious Voodoo

The Dread Swamp Path

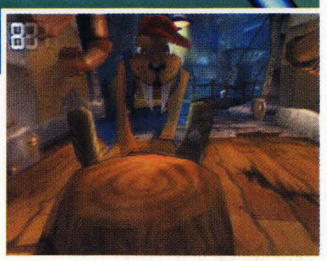
Před vámi je plošinka s prvním létajícím protivníkem. Tito komáři se sice dají zničit také útokem ze země, ale ve skoku to jde přeci jen o něco lépe. Za plošinkou si poprvé vyzkoušíte chůzi po kořenech, což je vaše nová schopnost. Po skoku na bubnu si budete moci poprvé vyzkoušet také klouzání, kterého si v této úrovni užijete až dost. Na následujících plošinkách se potom poprvé setkáte s pavoukem, což je protivník, který opravdu dokáže překvapit. Sklouzněte se po dalších kořenech až na plošinku se dvěma pavouky. Postupně budete obcházet velký kořen, uvnitř kterého poprvé narazíte na obří hmyz skládající se ze tří částí. Jsou to první protivníci, které nezničíte jedinou ranou.

Na vrcholu kořene se setkáte rovnou se dvěma obřími komáry najednou. Na jednom malém stromku zde visí láhev, kterou byste mohli snadno přehlédnout. Potom z velkého listu vedle kořene seskočte na vzdálenou zem a propližte se podél palisády pod reflektorem. Dostáváte se do malé vesnice plné šamanů. Ti spolu dokáží velmi nepříjemně spolupracovat, takže je musíte ničit z dostatečné vzdálenosti. Pokud se k nim totiž zezadu moc přiblížíte, tak stačí před smrtí zapískat a přivolají tak své kolegy. Až všechny šamany pobijete, tak posbírejte čtyři poslední lahve a porozhlédněte se po trezoru, který je na plošince u vesnice. Nakonec zhasněte všech pět fialových svíček a uvolněte si tak klíč od dveří na konci úrovně.

The Lair of the Beast

Úroveň začínáte před obrovskou bránou, přes kterou budete muset přelézt. Nejprve si ale skočte pro tři lahve vlevo. Potom jděte doprava a po točitém kořenu vylezte nahoru. Cestou budete muset odstranit všechny svíčky, které vám stojí v cestě. Nahoře už to bude o něco horší. Budete muset přeskočit na větev ve tvaru háku a z něj na malou větvičku. Aby toho nebylo dost, tak budete muset přeskočit na plošinu vlevo pro pár lahví. Opravdu otravné bude ale sbírání lahví zavěšených vedle kořene, po kterém budete klouzat dolů. Naštěstí můžete kdykoliv vyskočit směrem zpět a pohybovat se tak pomalu nahoru. Takové krátké vrácení asi párkrát využijete.

Dál půjde hlavně o kombinaci skákání na kořeny, háky a krátké větvičky. To vše vám zpestří pavouci, kteří vás budou otravovat téměř na každém kroku. Po sebrání lahví 25 a 26 se ale připravte na hotové peklo. Budete totiž napadeni obrovským vodním hadem, který vás začne pronásledovat. Budete muset běhat po kořenech, likvidovat svíčky a přeskakovat z kořene na kořen. K tomu všemu se přidají čtyři dost nepříjemně zavěšené lahve, které budete muset sebrat úderem své zbraně. Pokud máte všechny lahve vysbírané a můžete se věnovat jen skákání, tak to není takový problém. Z poslední plošinky si nejprve přeběhněte k trezoru a pak rozbijte schránku s klíčem.



Piranha Lake

Po tyči přelezte kolem brány s bodci a dostanete se ke vstupu do této úrovně. Opět vás čeká takové malé odreagování. V bažině před vámi je celkem 25 pochodní, které musíte zapálit pomocí svého plamenometu. Jako palivo vám ovšem slouží pirani, které plavou všude kolem. Nejprve si tedy vždy musíte nachytat dost ryb na palivo a teprve potom se můžete pustit do podpalování. Doporučujeme vám vždy nachytat alespoň tři nebo čtyři ryby, protože pokud budete pochodně podpalovat po jedné nebo po dvou, tak je nemáte šanci zapálit všechny včas.

A Grave Undertaking

Pomocí bubnu vyskočte na lano a z něj na plošinku s plotem, za kterým na vás čeká šaman. Obejděte ho kolem plotu vlevo a dostaňte se mu tak do zad. V této úrovni se hned na začátku seznámíte s novým druhem překážky. Tím je síť z kořenů, které musíte rozbít několika údery své zbraně. Pokračujte dál a vypořádejte se s prvním duchem. Tentokrát je to jednoduché, ale po chvilce se na vás vrhne celá skupinka duchů, kteří se objevují v hrobce s pochodní. Dokud nezničíte hrobku, tak se jich nezbavíte. Až dorazíte k velké dřevěné hlavě krokodýla, čekají vás duchové s dalším malým zpestřením. Tentokrát se k jejich hrobce budete muset probít sítí kořenů, které jim evidentně nedělají žádné problémy. Mezi dvěma stěnami kořenů nezapomeňte na láhev 8, která se dá snadno přehlédnout.

Dostáváte se do velké jeskyně, kde budete muset nejprve přeskákat po pochodních, které se budou v pravidelných intervalech zapalovat. To horší vás ale čeká po dopadu na velkou plošinu. Zde vás čekají tři hrobky najednou, takže si musíte vybrat stranu, ze které budete postupovat. Jakmile se vám podaří zničit první dvě, máte vyhráno. Potom pomocí bubnu vyskočte na hradby a nejprve postupujte směrem doleva pro šest lahví. Pak jděte na druhý konec hradeb a cestou si užijte sloupy s paprsky bezpečnostního systému. Na druhé straně vyskočte na lano s lebkou a přeskákejte přes obrovský lustr k východu z jeskyně.

Vlevo vidíte dřevěnou hlavu krokodýla, která má mezi očima schované 3 lahve. Potom pokračujte k plošinkám, po kterých budete muset přeskakovat a zároveň bojovat s duchy. Po skoku na nejbližší úzký kořen se podívejte doleva, protože je zde schovaná láhev 32. Nakonec vás čeká souboj s duchy při postupu po kořenech. Pak si uvolněte cestu k trezoru, u kterého najdete poslední čtyři lahve. Po jeho otevření se musíte samozřejmě vrátit ke klíči a rozbít jeho schránku.

Descent into Danger

Ve spojovací úrovni použijte klíče a vodní had vám otevře vrata vedoucí k obrovskému kruhovému mechanismu. Kolem něj vede kořen, po kterém můžete běhat ve stínu lebek. Toto je první úroveň, ke které se po směru otáčení dostanete. Přeskočte přes plovoucí plošinu na řadu kostí, po kterých se dostanete na malý ostrůvek. Z něj se vraťte na římsu se šamanem a lahví 6. Pokračujte dál a na plovoucích plošinkách se vyhněte střelám z katapultu. Skočte k fialové svíčce a jejím zhasnutím si uvolníte cestu dál. Kolem velké sochy se dostanete nahoru po dalších kostech. Na velké plošině nad bažinou si dejte pozor na velmi chatrná prkna, která se za vámi budou propadat. Dal-

šího šamana osvětlujícího úzký můstek napadněte seshora skokem z lustru. Až se dostanete k lahvím na vodopádu, tak se bohužel budete muset vracet opět stejnou cestou, protože nahoru na vodopád nevyskočíte.

Až se protáhnete kolem sloupu vlevo do jeskyně nad vodopádem, tak vás čeká o něco těžší varianta souboje s katapultem. Tentokrát totiž budete muset nejprve zhasnout čtyři svíčky a zlikvidovat bezpečnostní systém. Teprve potom můžete proběhnout ke katapultu a zničit ho. Nakonec se dostanete na plošinku se šamanem, na které se po zhasnutí svíčky objeví začátek dlouhého kořene. Pokud máte 38 lahví, tak na něj skočte a sjeďte až k plošince s trezorem, u které budete muset z kořene seskočit. Seberte dvě poslední lahve a po otevření trezoru sjeďte po kořenu až ke skříňce s klíčem.

A Ghastly Voyage

Proběhněte se kolem kruhového mechanismu a další úroveň je před vámi. Po delší době si zde opět pořádně zastříláte. Ovládáte malé vznášedlo s plazmovým kanónem, pomocí kterého budete likvidovat katapulty a hrobky. Postupem času budou vaše cíle lépe bráněné a bude jich víc najednou. Na konci úrovně vás čekají tři velmi dobře zabarikádované hrobky najednou, takže to nebude žádná legrace.

Down Home Cooking

Vaším dalším netradičním úkolem bude během minuty a půl zabít 40 slepic. To by samo o sobě nebylo tak hrozné. Kromě slepic ale narazíte také na kohouty s bombami, kteří vás budou úporně pronásledovat. A jediný způsob, jak se jich zbavit, je svést je oba dohromady, což není vždy úplně jednoduché. Během pronásledování si navíc nemůžete dovolit nepokračovat v lovu slepic, které stále zmateně pobíhají kolem vás. Nakonec pochopíte, že úspěch v této úrovni závisí hodně na štěstí.

A Deadly Dance

Skočte na talíř uprostřed kruhového mechanismu. Ten vás vyhodí do výšky a po přistání v krokodýlí tlamě vás čeká přeskakování po špičácích a stoličkách. Načasování skoků přes špičáky je sice trochu náročnější, ale přesto by vám nemělo dělat výraznější problémy. Po seskoku z posledního zubu přeskočte vlnu vyslanou Mz.Ruby a jednou ji udeřte. Nyní vás čekají tři fáze boje, které se všechny ponesou ve stejném duchu. Sledujte symboly, které na vás Mz.Ruby vysílá, a ve stejném rytmu je zopakujte. V první fázi bude rytmus neměnný, ale v dalších dvou fázích se začne měnit. Naštěstí v průběhu souboje získáte několik podkov, takže váš výkon nemusí být úplně perfektní. Na konci každé fáze musíte samozřejmě přeskočit útok Mz.Ruby a jednou ji udeřit.

Fire in the Sky
A Perilous Ascent

Dostáváte se do zasněžených Himalájí, které jsou plné lstivých opic. Vaším prvním protivníkem je opice s tyčí, která se k vám dokáže velmi rychle přiblížit. Další nový protivník je ještě zajímavější. Je to opice, která vám v ústrety posílá své menší kolegy ve formě sněhových koulí. Na širokém prostranství si s tím ale nemusíte dělat hlavu. To další protivník vás napadne v úzkém údolí, kde budete muset pro jistotu nad koulemi nadskakovat. Stále je to ale jen jeden protivník, takže se k němu velmi rychle přiblížíte. Za děravým dřevěným mostem narazíte na novinku v podobě padajících rampouchů. Zde tedy musíte bedlivě sledovat, kde se začíná sypat sníh. Ten vám totiž krásně odhalí místo uvolňujícího se rampouchu. Po souboji se dvěma dalšími házeči doběhněte k ležící raketě, do které musíte udeřit. Tím ji zapálíte a ona vám uvolní další cestu.

Dostáváte se k pevnosti, která je vaším cílem. Nejprve ale budete muset po římse obejít malou budovu vlevo. Při tom se ale musíte schovávat pod malými přístřešky, protože opice nad vámi vás jinak shodí. Až se dostanete k nim nahoru, tak je pobijete jediným úderem do trojice raket. V přízemí této budovy potom najdete trezor. Pokračujte k zamčeným dveřím a vpravo uvidíte malý lesík plný opic. Budete je muset opatrně odstranit jednu po druhé. Stejně jako u šamanů musíte útočit z dostatečné vzdálenosti, aby nestačily zapískat. Mezi stromy a na zídce vpravo je celkem 14 lahví, takže budete mít co sbírat. Na konci lesíku seberte klíč a vraťte se k trezoru. Po jeho otevření se stačí přiblížit k zamčeným dveřím a dostanete se do spojovací úrovně.

Flaming Temple of Flame

Ve spojovací úrovni vyskákejte až na střechu vysokého domu a nahoře jděte na můstek vpravo. Úroveň začínáte na dlouhém mostě, na jehož konci musíte vylézt po laně vlevo a potom přeskočit na natažené lano s lampiony vpravo. Po něm se sklouznete na ochoz vedoucí téměř kolem celé budovy tvořící střed úrovně. Čeká vás zde přeskakování po kruzích, trampolínách a vyhýbání se laserovým paprskům. U dvou spojených paprsků nepřehlédněte dole pod sebou podkovu a úzkou římsu, po které si můžete dojít pro lahve 4 a 5. Pokračujte dál a po chvilce se dostanete ke vchodu do budovy. Přeběhněte na druhou stranu velké haly a po obvodu sochy vylezte nahoru. Z její hlavy můžete přeskočit na lustr a z lustru na plošinku s gongem. Za ním vylezte ještě výš po zavěšeném laně a pokračujte po lustrech směrem doprava. Zde totiž najdete několik lahví, které by vám samozřejmě chyběly.

Pokud máte 16 lahví, tak se sklouzněte po laně s lampiony k východu z budovy. Ještě než budete pokračovat po dalším laně, tak spadněte na plošinku pod sebou, protože jsou zde schované dvě lahve. Zpět nahoru se dostanete na plošince s raketami (roztočte jí úderem své zbraně). Po nataženém laně se dostanete do přístřešku na druhé straně údolí. Probijte se k výtahu s raketami a nahoře jděte nejprve směrem doprava. Zde totiž musíte po malých plošinkách vyskákat pro tři dobře ukryté lahve. Nyní už zbývá jen přeskákat po několika řadách kruhů a o patro výš opatrně překonat podlahu plnou pohyblivých paprsků. Až je deaktivujete, tak otevřete trezor a nakonec doběhněte po úzké římse ke schránce s klíčem.

The Unseen Foe

V této úrovni se do prvního domu dostanete jedním ze dvou velkých kulatých oken. Uvnitř budete muset poprvé využít umění neviditelnosti. Stoupněte si na začátek dopravníkového pásu a podržte ◎. Až budete za opicí s baterkou, tak ji můžete v klidu zlikvidovat. Venku budete muset k neviditelnosti přidat také chůzi, protože zde nemáte žádný jezdící pás. Pomocí neviditelnosti samozřejmě překonáte také hlídku na věži vlevo. V další budově si můžete vyzkoušet, že vaše neviditelnost obelstí i laserové paprsky. Díky tomu můžete vyběhnout dlouhou chodbou až do nejvyššího patra, odkud se skoky po ohňostrojích dostanete na strážní věž se dvěma lahvemi. Pokračujte na další dům, ve kterém budete muset obelstít strážného hlídajícího dopravníkový pás běžící proti vám. Zde musíte vždy popoběhnout a rychle zmizet. Těmito krátkými přískoky se dostanete až na vzdálenost, ze které můžete v klidu zaútočit.

Po laně sjedete na protější dům, ve kterém vidíte oknem klíč. Po likvidaci všech protivníků vyskočte přes kámen na stromy vpravo. Jsou na nich totiž schovány lahve 17 a 18. Potom vyskákejte po další skupince stromů na střechu vysoké budovy a po tyči vyšplhejte o úroveň výš. Po dalším lanu se dostanete do velké místnosti s paprsky na podlaze. Projděte ji jako neviditelní a na druhé straně zničte poplašné zařízení. Potom můžete v místnosti sebrat čtyři visící lahve. Na pohyblivém kruhu se dostanete zpět na vysokou budovu, kde se musíte dostat až úplně nahoru. Zde pomocí trampolíny vyskočte pro poslední láhev na špičce střechy a po otevření trezoru se vraťte o patro níž. Zde budete muset proskákat mezi paprsky až ke klíči, který najdete úplně dole.

The King of the Hill

A opět je zde Murray, který se vám pokusí pomoci. Při jeho běhu pro klíč ho ale budete muset stejně zase krýt. Protivníci v této úrovni jsou malí, takže vaše práce bude o něco těžší než minule. Cestou budete muset navíc zapálit dvě malé rakety, u kterých se Murray zastaví. U chrámu na vrcholu kopce Murray dokonce spustí poplašné zařízení, takže budete muset postřílet strážné vybíhající z několika východů velké budovy.

Rapid Fire Assault

Po uvolnění průchodu do druhé části spojovací úrovně vyběhněte po nově přístupném mostu směrem doprava. Na konci mostu uvidíte staré známé vznášedlo, na kterém do úrovně rovnou vlétnete. Vaším úkolem bude samozřejmě prostřílet se úrovní plnou nepřátel pro klíč, který leží na jejím konci. Tentokrát budou vašimi protivníky podivné desky

produkující nekonečné proudy vojáků a opice házející sněhové koule. Postupem času k těmto protivníkům přibudou překážky ve formě sněhových stěn, takže nejde v podstatě o nic nového. Na konci stačí rozstřílet kamenný sloup s klíčem a máte vyhráno.

Duel by the Dragon

Začátek úrovně vypadá normálně. Použijete pár raketových výtahů a přeběhnete přes několik střech. Na nejvyšší střeše druhého domu ale opět potkáte neúnavnou Carmelitu, takže je vám jasné, že se v následujících chvílích nezastavíte. Po sklouznutí na kruhu na vás začne pálit a v podstatě až do konce úrovně nepřestane. Tentokrát vám ale váš velkolepý útěk zpestří velké červené rakety, kterými si budete muset uvolňovat cestu dál. Rakety jsou většinou velmi nepříjemně umístěné a do některých budete muset udeřit ve skoku. U velké brány dokonce musíte vypustit tři rakety, než si uvolníte další cestu.

Po nějaké době se dostanete k dlouhé dřevěné chodbě, ve které je velmi nepříjemně děravá podlaha. Zde se budete muset protáhnout kolem oken, pod kterými je úzká římsa. U druhé řady oken se ale musíte vždy zastavit za sloupem, aby vám Carmelita uvolnila raketometem další cestu. Na střeše chodby se potom držte radši níž, protože vyšší část střechy nevydrží ani jeden zásah raketou. Ze střechy přeskáčete dál přes velký lampion, za kterým se dostanete na malou plošinku se dvěma raketami. Zde musíte po odpálení raket chvilku čekat, protože vytvoření cesty z rampouchů chvilku trvá. V poslední pasáži si potom raketami vytvoříte schody, po kterých vyskáčete na plošinu s několika dalšími raketami. Po odpálení poslední z nich Carmelita spadne do propasti a vedle vás se objeví klíč. Trezor bohužel zatím nemůžete otevřít (půjde to až po vítězství nad závěrečným bossem), takže si rovnou vezměte klíč a ukončete úroveň.

A Desparate Race

Murray je opět v akci jako řidič vaší dodávky. Tentokrát ale bude muset závodit na trati plné ledu, který jeho vůz velmi snadno vynese z ideální stopy. Tato zdánlivá nevýhoda se ale snadno promění ve výhodu. Existuje totiž velmi jednoduchý recept na vítězství. Stačí používat Nitro na výjezd ze zatáček a žádný z opičáků vám nebude stačit. Nitro zkrátka úplně eliminuje prokluz kol a vy ze zatáček na rozdíl od vašich soupeřů doslova vyletíte. Díky tomu můžete vyhrát s obrovským náskokem, aniž byste se museli nějak moc snažit.

Flame Vu!

Souboj s Pandou je jediný, který se nedělí na žádné fáze. Budete muset jednoduše vyběhnout na velkou plošinu uprostřed a utkat se s Pandou v klasickém souboji nablízko. Počkejte si vždy na její úder, potom se k ní rychle přibližte a dvakrát do ní udeřte. Po svém útoku se rychle stáhněte a po jejím dalším úderu opakujte to samé. Panda sice s průběhem času začne údery měnit, ale to na vašem postupu nic nemění. Jedinou komplikací je její útok břichem. Ten vás sice nezraní, ale odhodí vás na jeden z nejnižších stupňů arény. Stačí ale vyběhnout zpět nahoru a souboj může pokračovat v zaběhnutých kolejích.

The Cold Heart of Hate
A Hazardous Path

Poslední kapitola začíná další originální úrovní. Sly je střelcem na střeše dodávky a vaším úkolem je prostřílet si cestu do sídla šílené sovy. Po zničení zámku na bráně budete muset včas zničit všechny miny na cestě. To by neměl být problém. Horší to bude s hejnem sov, které poletují všude kolem. Pokud se kolem některé z nich objeví červený dým, tak se na vás chystá zaútočit. V takovém případě na všechny ostatní okamžitě zapomeňte, protože útočící sovy jsou velmi rychlé a smrtící. Po sestřelení posledního opeřence sledujte velkou explozi, která uvolní několik balvanů. Vaším úkolem bude včas rozstřílet ty, které se valí na vaši dodávku. Ve zbývající části úrovně se budou tato nebezpečí průběžně střídat, takže si jich docela užijete.

Burning Rubber

Cesta dodávkou pokračuje. Tentokrát se ale musíte vcítit do Murraye, jehož úkolem je zničit 60 počítačů. Komplikací je tentokrát skutečnost, že v této činnosti soupeříte s několika lávovými červy. Kromě ničení počítačů tedy musíte odrážet také červy, kterých je víc a mají tedy nespornou výhodu. Naštěstí se do arény dostanou jen dvěma vstupy, které se dají docela dobře ubránit. Vždy tedy nejprve srazte všechny červy do lávy a potom se chvilku věnujte ničení počítačů. Jedním okem ale stále pokukujte po vstupech, protože nesmíte nechat červy příliš dlouho pobíhat po aréně.

A Daring Rescue

V této hale bude vaším úkolem osvobodit uvězněnou Carmelitu. Přeskákejte mezi generátory vlevo až na ozubené kolo, ze kterého můžete vyšplhat po trubce až na úroveň reflektorů. Přes kruh přeskočte na první reflektor. Po reflektorech potom přeskákejte na můstek nad začátkem úrovně. Nyní stačí vyběhnout k pultu s počítači a zprava se protáhnout kolem sloupu osvětleného reflektorem. Na druhé straně rozbijte kovový stroj vlevo a potom v soudku doběhněte až na začátek úrovně. Nyní už stačí jen proběhnout uvnitř soudku pod reflektory a máte vyhráno.

Bentley Comes Through

Poprvé a naposledy si zahrajete jako Bentley. Jste v počítači a vaším úkolem je sbírat žluté diskety, které tvoří srdce podivných zelených předmětů. Ty se ale po zásahu rozlétnou na několik kousků, kterých se nesmíte dotknout. Ve druhé aréně se navíc na scéně objeví podivná zelená potvora, která po vás začne střílet. Střely vás na rozdíl od zelených kousků dostanou jediným zásahem, takže se jim musíte vyhnout za každou cenu. V úrovni projdete celkem čtyři arény, takže budete muset techniku střelby dokonale zvládnout. Po dokončení této úrovně se na chvilku přepnete opět na hlavního hrdinu, se kterým musíte jen udeřit do silového pole pod Carmelitou.

A Temporary Truce

V této úrovni budete muset v roli Carmelity krýt Sly Coopera, který si běží pro svou hůl. Prvními protivníky budou lávoví červi, kteří vydrží několik zásahů. Na rozdíl od předchozích úrovní tohoto stylu se tedy musíte soustředit také na dostatečnou kadenci střelby. Pokud si ale zapamatujete směry, ze kterých červi útočí, tak máte vyhráno. To samé platí o sovách, které můžete jednoduše sestřelit hned při jejich příletu na scénu. Na horní plošině se po zničení skupinky kondenzátorů vždy zaměřte na dveře za Cooperem. Červi z nich vylézají okamžitě po jejich zničení a jsou velmi rychlí.

Sinking Peril

Před vámi je obrovská konstrukce potápějící se do lávy. Vaším úkolem zde samozřejmě bude dostatečně rychle vyšplhat až k východu na vrcholu konstrukce. Vzhledem ke složitosti úrovně se nedá předpokládat, že byste ji zvládli napoprvé. Také vám zde nebudeme popisovat jednotlivé překážky. Podstatou je zapamatovat si jejich pořadí a rovnou z běhu je potom překonávat. Nemáte totiž čas na žádné přemýšlení a celá úroveň je založená jen na postřehu. Jediným opravdu nepříjemným úsekem jsou rotující hroty, po kterých musíte přeskákat poměrně dlouhý kus. Stačí ale přeskakovat směrem doprava a dopředu. Pokud budete udržovat tento směr, tak to určitě zvládnete.

A Strange Reunion

A je zde závěrečný souboj celé hry. Vaším protivníkem v něm bude Clockwork, což je mechanická sova, která je strůjcem neštěstí celé vaší rodiny. Souboj s ním bude mít celkem tři fáze. Ta první je docela jednoduchá, protože stačí střílet do míst, která jsou označena zásahy Carmelitiných raket. Clockworkovy střely nejsou v této fázi příliš nebezpečné, protože jsou pomalé a jejich rozptyl není moc velký. Pokud se nedostanete do rohu, tak se jim vždy snadno vyhnete. Ve druhé fázi ale půjde do tuhého. Clockwork na vás bude střílet podivné kruhy, kterými budete muset prolétnout (pokud zůstanete vně, tak vás vždy nevyhnutelně zasáhnou). Po průletu čtyřmi kruhy máte vždy chvilku na střelbu do označeného místa. Nejtěžší je ale bezpochyby poslední fáze souboje. Na jejím začátku Sly přistane na troskách kousek od Clockworka a vy nad ním přebíráte kontrolu v nezáviděníhodné situaci. Musíte totiž překonat velmi nepříjemnou překážkovou dráhu, na jejímž konci skočíte přímo na Clockworka. Ten malátně vystrčí svou hlavu a vy mu nesmíte dát čas na rozkoukání. Bijte ho hlava nehlava a pokud jste dostatečně rychlí, tak nemá sebemenší šanci.

Jakub Holý

Haven: Call of the King

Nekonečný vesmír plný spousty problémů. Máte vůbec na to, abyste to zvládli?

INFO

■ **VYDAVATEL:** Midway ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Travellers Tales ■ **RECENZE:** PSM2 11 - 81/10

Originální, rozlehlá a neuvěřitelně poctivá hra.

VIRESCENT VILLAGE

Hra začíná v malé vesnici, ve které bude vaším úkolem najít tři ozubená kola. Při jejich hledání se naučíte používat prakticky všechny základní pohyby. Nejprve jděte doprava a za nejbližší skálou najdete štítový džbán. Ten rozbijete tak, že nad něj vyskočíte a použijete štít. Tak z něj získáte první z pěti klíčů v úrovni. Kousek od džbánu uvidíte malé kuličky protijedu, které budete muset sbírat po celou dobu hry. Pokud totiž spotřebujete veškerý protijed, tak umřete. Potom zabijte dva strážné a po magnetické dráze přejeďte na druhý břeh malé říčky. Zde seberete první ozubené kolo. Doběhněte až ke kašně uprostřed vesnice a rozhlédněte se kolem. Ve džbánu s modrým ohněm najdete štítového dráčka, kterého budete potřebovat pro získání dalších dvou klíčů. Za džbány s ohněm je navíc schován štítový džbán, ve kterém najdete druhý klíč. S dráčkem doběhněte ke stánku, za kterým jsou hořící džbány. Dráček je rozbije a vy získáte třetí klíč. Běžte směrem k mostu a napravo uvidíte strom s otevřenou kruhovou klecí. Doběhněte k ní v doprovodu dráčka a on automaticky vletí dovnitř. Vyskočte na klec a doleťte nad řeku pro čtvrtý klíč. Pátý klíč má u sebe jeden ze strážných v okolí vesnice. S pěti klíči se vraťte na začátek úrovně a po krátké magnetické dráze vyjeďte na plošinku s runovým džbánem. Rozbijte ho a získáte svou první runu.

Vraťte se ke kašně a pokračujte doleva. Dostanete se k podivné tyči, která z vás bude vysávat štítovou energii. Naplňte ji na maximum a vedle se aktivuje speciální magnetická dráha, která vás doveze až na plošinku s druhým ozubeným kolem. Vraťte se ke kašně a jděte opět doleva. Dostanete se na střelnici, kde uprostřed leží střílecí artefakt. Přepněte se do vlastního pohledu a rozstřílejte džbány na skalní římse před vámi. Potom rozstřílejte také poletující miny a nakonec rozbijte džbány na zemi. Díky tomu klesne třetí ozubené kolo na zem a vy ho můžete sebrat. Vraťte se ke kašně a poslední možnou cestou se vydejte k dolům. Uvnitř najdete velký stroj, který nyní můžete pomocí tří nalezených ozubených kol opravit. Čeká vás jízda na lanovce, během které budete uhýbat proudům vody a plamenům.

VIRESCENT MINES

Po efektním příjezdu do dolů seskočte na plošinku pod sebou a rozhlédněte se. Opodál uvidíte obrovského hlídače, ze kterého získáte první klíč. Potom pokračujte dál podél lávy a přeskákejte po plošinkách na druhou stranu. Pokračujte směrem doprava a dostanete se až k lávovému vodopádu, pod kterým se objevuje jedna velká plošinka. Přeskočte po ní na druhou stranu a kousek od vás uvidíte kruh červených džbánů. Mezi nimi je první ze dvou ozubených kol, která budete potřebovat na zprovoznění lanovky. Opatrně tedy zničte džbány a po sebrání kola pokračujte dál podél lávy. Za chvilku před sebou uvidíte druhé ozubené kolo. Seberte ho a naskočte na čtvercový píst, který vás vynese do výšky kruhové rotující plošinky. Přeskákejte po několika plošinkách až k lanovce, kterou jednoduše zprovozníte.

Lanovku poháníte mačkáním tlačítek, která se vám objevují v pravém dolním rohu. Jsou jen dvě, takže by to neměl být problém. Přeskákejte na druhou čtvercovou plošinku, na které je džbán se štítovým dráčkem. Rozbijte ho a po dalších pohybujících se plošinkách přeskákejte tak, aby vás následoval. Na další čtvercové plošince vám tak může rozbít tři hořící džbány. Potom ho nalákejte do pravého zadního rohu a přeskočte na římsu před vámi. Z úplného kraje by měl jít dráček přivolat. Potom ho přilákejte k poslednímu hořícímu džbánu, ve kterém je druhý klíč.

Před vámi je tunel se dvěma důlními roboty. Pokud chcete předejít zranění, tak čekejte, až nebudou pracovat, nebo použijte štít. Na konci chodby je velká temná hala, uprostřed které je otáčející se strážní robot. Pokud vás zachytí do svého světla, tak vás rozstřílí na hadry. Dejte si na něj tedy pozor a v místnosti najděte 5 červených pírek. Dvě jsou v šedých džbánech (rozbijte je skluzem), dvě získáte výskoky z modrých džbánů a pátý je na začátku krátké chodby vlevo. Touto chodbou se ale zatím nevydávejte a dál pokračujte štolou s dalšími důlními roboty. Tentokrát budete muset chtě nechtě počkat na pauzy v jejich práci.

Dostáváte se do velké jeskyně s generátorem. Kolem něj obchází několik strážných, z nichž jeden má u sebe třetí klíč. Na ochozu kolem reaktoru jsou ale dva strážní se štíty, kteří se nedají zlikvidovat tak snadno jako jejich kolegové. Z jednoho džbánu nalevo od reaktoru ale naštěstí získáte střílecí artefakt, pomocí kterého je v klidu z dálky zabijete. Celou tuto snahu musíte vyvinout kvůli čtvrtému klíči, který má u sebe jeden z nich. Po jeho získání najděte vchod k samotnému reaktoru a zničte čtyři skleněné sloupy kolem něj. Tím ho zničíte a zpřístupníte si můstek vedoucí do dalšího tunelu.

Tímto tunelem se probijete do velké jeskyně zaplavené vodou. Přes ní vede most, který se pod vámi bohužel propadne. Doplavte tedy k plošince, kde si můžete dobít energii štítu. S plným štítem doplavte na plošinku s přístrojem, který pomocí jeho energie aktivuje magnetickou dráhu. Vyskočte na ni a dostanete se na zbytek zhrouceného mostu. Pokračujte dál a opět si doplňte energii štítu. Počkejte si na vypnutí paprsků blokujících cestu a běžte na okraj římsy vlevo. Přes konstrukci zavěšenou pod stropem se dostaňte na kruhovou plošinku s několika džbány. Ze štítového džbánu uprostřed totiž získáte poslední pátý klíč. Dostaňte se opět na konstrukci pod stropem a nabijte přístroj aktivující magnetickou dráhu. Po ní sjeďte na druhý zbytek mostu a vraťte se do temné jeskyně, ve které jste sbírali červená pírka. Zde pokračujte do chodby vpravo a pomocí pěti pírek zavolejte Talona. Ten vás pronese počáteční jeskyní (vyhněte se minám) na jinak nepřístupnou římsu s runovým džbánem, ze kterého si můžete vyzvednout runu za svých pět klíčů.

Vraťte se do jeskyně zaplavené vodou a mezi probíjejícími stroji najdete střílecí artefakt. Pomocí něj se můžete prostřílet krátkým tunelem vedoucím ven z jeskyně. Tím proběhnete do vysoké jeskyně, ve které budete muset rychle vyskákat po bortících se plošinkách až k širokému otvoru vedoucímu do dalšího tunelu. Tím se ale ve chvíli vašeho dopadu začne valit láva, takže si zde rozhodně neodpočinete. Musíte se připravit na přeskakování džbánů a trubek, které vám budou ztěžovat útěk.

SEISMECH FORCE

Prvním bossem hry je důlní robot Seismech III, který díky své velikosti opravdu vzbuzuje respekt. Jeho jediným zranitelným místem je blikající kruhová deska, kterou má na zádech. Vaším úkolem tedy bude sebrat jeden z několika střílecích artefaktů a dostatečně rychle přeskákat přes plošinky za něj. Až uvidíte blikající desku, tak se ji pokuste co nejrychleji zasáhnout, protože Seismech se po chvilce otočí opět přímo na vás. Navíc se vás okamžitě po otočení pokusí srazit do lávy, která je všude kolem. Celý postup si budete muset pořádně nacvičit, protože desku budete muset zasáhnout celkem pětkrát. Zničením robota ale úroveň nekončí. Ještě budete muset vyběhnout nahoru po točité rampě s valícími se krystaly. Stačí ale použít štít a krystalů se vůbec nemusíte bát.

MONOHAULER ESCAPE

Váš následující úkol bude velmi jednoduchý. Musíte zničit všechny protivníky, kteří se pokusí napadnout váš vlak. Nejčastěji půjde o velmi snadno zničitelné malé stíhačky, které neznamenají téměř žádné nebezpečí. Horší je to ale s raketomety, u kterých vlak vždy zastaví. Zde se musíte věnovat jejich raketám, ale přitom nezapomínat na samotné raketomety (jsou zranitelné pouze při výstřelu). Posledním typem vašich cílů jsou dělové věže, které vidíte po stranách trati.

DARKWATER STATION

Po dojezdu do nejbližší stanice budete bojovat s dalším bossem. Tentokrát půjde o obrněný nepřátelský vlak, který se vznese na čtyřech tryskách do vzduchu a začne na vás útočit svými raketami. Nejprve tedy budete muset zničit všechny čtyři raketomety, které má umístěny ve spodní části svých nosných trysek. Při jejich ničení postupujte stejně jako během předchozí jízdy. Až budou všechny raketomety zničeny, tak pokropte jeho označenou kabinu a vychutnejte si vítěznou animaci.

DARKWATER VILLAGE

Vaším prvním úkolem bude najít pět modrých pírek, která vám umožní přivolat si na pomoc Talona. Začínáte u malého domku, za kterým si můžete všimnout hořícího džbánu. Seskočte na cestu vedoucí vesnicí a běžte směrem doprava. Doběhněte až ke skupince červených džbánů, které bude nejlepší preventivně zničit z bezpečné vzdálenosti. Navíc z jednoho z nich vylétne štítový dráček, který se vám bude hodit. Nyní můžete v klidu zničit světlý džbán uprostřed. Z něj vypadne první modré pírko. Potom vyběhněte po schodech na verandu nejbližšího domku a po zničení několika červených džbánů objevíte světlý džbán s druhým pírkem. Vraťte se pro štítového dráčka a doveďte ho k hořícímu džbánu, u kterého jste začínali. Tak získáte první klíč.

Pokračujte vesnicí směrem k hořícímu vraku a na verandě dalšího domku najdete štítový džbán. Rozbijte ho a získáte druhý klíč. Nyní už musíte najít jen tři zbývající pírka. To třetí najdete ve světlém džbánu na konci krátkého mola se dvěma dalšími červenými džbány. Čtvrté je ve světlém džbánu před schodištěm, které vede do vysoké věže u břehu jezera. Poslední modré pírko najdete za rybářovým domkem, který je umístěn na malém ostrůvku za vesnicí. Zde najdete čtyři červené džbány a mezi nimi jeden světlý. Pírko je samozřejmě schované v tom světlém. Nyní můžete doběhnout k modrému zvonu zavěšenému vedle mola a zavolat Talona.

Talon vám donese jetpack, pomocí kterého můžete volně poletovat po vesnici a hasit ohně. Nejprve se ale pusťte do hledání tří zbývajících klíčů. První z nich najdete ve vzduchu nad rybářovým domkem. Další je na plošince nad věží u jezera a poslední najdete na další plošince na střeše velkého domu na druhém konci vesnice. Nyní ale musíte rozbít runový džbán a přitom nemáte k dispozici žádný útok. Řešení je jednoduché. Vyleťte nad ním do výšky a spadněte na něj. Tak ho rozbijete a získáte třetí runu.

Po získání runy se ale budete muset konečně pustit do hašení požárů, což je váš hlavní úkol. Díky omezené zásobě paliva v jetpacku máte jen velmi málo času na uhašení všech 38 hořících oken (sledujte ukazatel paliva, který vidíte vedle ukazatele životů). Po chvilce vám bude jasné, že díky tomuto limitu nejde o zrovna jednoduchý úkol. Naštěstí je zde takový malý trik, který vám hašení ulehčí. Vaše stříkačka má totiž velký dosah a proud vody je naváděný. Haste tedy budovy z větší vzdálenosti a během chvilky budete schopní uhasit neuvěřitelný počet plamenů. Prostě poletujte kolem hořících budov a nepřestávejte stříkat vodu. Ta si cestu k ohni najde a vám už potom zbude jen několik izolovaných oken, která snadno uhasíte. Po uhašení posledního ohně dostanete za odměnu motorový člun.

DARKWATER LAKE

Vaším prvním úkolem na jezeře bude zničit pět věží, které v sobě ukrývají ozubená kola. Jsou umístěné na malých ostrůvcích, přes které musíte svým člunem přejet. Až budete mít všech pět kol, dojeďte ke vstupu do obrovského hradu uprostřed jezera. Haven vyskočí na krátké schodiště, za kterým vidíte vysunovací kruhové plošinky a pět červených pírek. Vaším dalším úkolem je samozřejmě posbírat všechna pírka. Na druhém konci této malé nádrže potom zazvoňte na červený zvon. Talon vás bohužel neodnese přímo do hradu, ale jen na

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Natočení kamery

Křížek » Skákání
Kolečko » Štít
Čtvereček » Střelba/útok

R2 » Vycentrování kamery
R3 » Pohled z vlastních očí
L1 » Skrčení/skluz
L2 » Vycentrování kamery
L3 » Pohled z vlastních očí

podivnou houpačku, která zde slouží jako výtah. Vaším posledním úkolem v této úrovni bude rozhoupat plošinu výtahu tak, aby vás vyvezla do vyššího patra. Toho docílíte tak, že budete dělat skluzy ze strany na stranu. Ty skluzy musí být ale přesně načasované a dost dlouhé. Musíte je dělat zhruba z prostředku plošiny a to ve chvíli, kdy se plošina pohybuje ve směru skluzu (nejlépe když je úplně dole). Pokud správně trefíte rytmus výkyvů, tak by to neměl být problém.

DARKWATER CASTLE

Ve vstupní místnosti nejprve zlikvidujte strážného, který se po vašem přiblížení okamžitě vznese. Zaútočte na něj ve skoku a jako odměnu za jeho zničení získáte první klíč. Potom se vyhněte obrovským chodícím robotům a doběhněte do vzdáleného pravého rohu, kde energii štítu nabijete starou známou tyč. Po jejím nabití vás může udělat přístroj vedle na omezenou dobu neviditelným. Potom vběhněte do chodby plné laserových děl, ve které musíte sbírat energii pro svůj štít, protože ten vám zaručuje delší neviditelnost. Na konci chodby zabijte strážného se štítem a vstupte do velké místnosti s modrými sloupy. Proskákejte mezi nimi a vyhněte se červeným džbánům. Na druhé straně místnosti najdete tlačítko, kterým aktivujete generátor. Nyní se musíte vrátit do vstupní místnosti. Na začátku chodby s děly je naštěstí druhý přístroj na zneviditelnění, takže i cesta zpět bude bezproblémová.

Ze vstupní místnosti nyní vyběhněte druhou chodbou. V té z podlahy přerušovaně sálají plameny, takže musíte postupovat opatrně. Nepříjemnou komplikací jsou dva strážní, které potkáte cestou. Na ně si vždy počkejte za rohem a napadněte je, až když půjdou směrem od vás. Chodbou se dostanete

do další velké místnosti, jejíž podlaha je pod napětím a zraňuje vás. Přejeďte po magnetické dráze na protější plošinku a tlačítkem na chvilku podlahu vypnete. Přeběhněte na plošinku vpravo a ze žlutého džbánu získáte střílecí artefakt. Opět zmáčkněte tlačítko a přeběhněte do chodby přímo naproti vám. V té nyní můžete díky střílecímu artefaktu zlikvidovat všechny tři strážné a laserové dělo nad vchodem do spojovací chodby.

Chodbou se dostanete do místnosti s aktivovanými plošinkami. Přeskákejte po nich k východu z místnosti. V další velké hale si budete muset začít dávat pozor, protože zde není žádná podlaha. Přeskákejte tedy přes několik plošinek k přístroji, který musíte nabít energií štítu. Potom si na plošinkách opět dobijte štít a dál pokračujte po jezdících čtvercových plošinkách. Touto cestou se dostanete k plošince, která vás sveze dolů. Zde se přes další plošinku dostanete k východu z místnosti.

Před vámi je velká kruhová plošina plná min. Proběhněte mezi nimi až k tlustému chlapíkovi vlevo za plošinou. Za ním najdete štítový džbán s druhým klíčem. Po jeho sebrání proběhněte mezi minami na malou plošinku na konci krátkého můstku vlevo. Po podobných můstcích a plošinách se dostanete až k východu z místnosti. Další místností je ale větrací šachta, která je opravdovou výzvou. Nejprve musíte po listech velkých větráků přeskákat k plošince upevněné na stěně. Po dalších plošinkách potom můžete snadno vyskákat k vyšším větrákům. Tento postup si ještě několikrát zopakujete a nakonec se dostanete až k východu ze šachty. Na poslední malé plošince ale nezapomeňte rozbít světlý džbán, protože je v něm třetí klíč.

Dostáváte se na most, na kterém hlídkují čtyři strážní se štíty. Doporučujeme vám ignorovat je a prostě přes most přeskákat. V další chodbě narazíte na runový džbán obklopený červenými džbány. Prorážte si cestu podél jedné ze stěn a dostanete se na plošinu se skákacím džbánem. Ten je ale obklopen mříží, takže k němu zatím nemůžete. Seskákejte po plošinkách na zem a za sloupem uprostřed místnosti najdete žlutý džbán se střílecím artefaktem. Seberte ho a pomocí něj vystřílejte strážné v další obrovské místnosti. Asi vám to bude trvat, ale dva z nich mají u sebe zbývající klíče. Až je získáte, tak se s nimi vraťte k runovému džbánu a získejte čtvrtou runu.

Nyní je čas dokončit úroveň. V tunelu za obrovskou místností musíte nabít dvě tyče energií štítu. Tu si doplníte ve vysoké místnosti, ve které jste míjeli skákací džbán. Stačí dole zmáčknout červené tlačítko a mříž kolem džbánu se na chvilku stáhne dolů. Musíte rychle vyskákat nahoru a ze džbánu nevyskakovat pomocí štítu. Tak si nabijete štít na maximum a můžete donést

energii k tyčím. Když jsou obě nabité, můžou vám vygenerovat velkou kouli, ve které musíte sjet poměrně složitou dráhu. Hlavně se soustřeďte na sbírání energie pro štít a na jediné rozbočce zatočte doprava. Dole spadnete do vody plné min. Mezi těmi musíte najít celkem čtyři ozubená kola, která potřebujete k dokončení místnosti. Některá můžou být i nad hladinou, tak se pořádně rozhlédněte. Až je budete mít všechny, tak je použijte na otevření posledních dveří.

FACE THE OVERLORD

Tentokrát vás konečně čeká pořádný boss. Nejprve vypněte útokem do malých generátorů všechny štíty. Teprve potom se můžete pustit do samotného Overlorda, který na své plošince krouží kolem středu. Když je jeho plošinka v dolní poloze, tak na něj ve skoku zaútočte a pokud ho trefíte, tak ho na chvilku shodíte. Takto ho musíte zasáhnout celkem čtyřikrát. Potom se otevře sloup ve středu místnosti a vám přibude jedna podstatná překážka. Jde o stěnu z laserových paprsků, která se dá přeskočit jen perfektně načasovaným dvojitým skokem. Nyní musíte Overlorda dvakrát zasáhnout stejným způsobem jako předtím. Po druhém zásahu se středový sloup opět zavře. Kolem středu se ale nyní začnou vysouvat kruhové písty, které budete muset využít k dalším útokům. Overlord už totiž zůstane ve vyšší poloze a vy na něj můžete zaútočit jen při skoku z pístu v horní poloze. Opět ho musíte zasáhnout čtyřikrát. Nyní přichází vrcholná fáze souboje. Aktivuje se laserová stěna (tu teď můžete přeskakovat z pístů) a vy budete muset Overlorda naposledy čtyřikrát zasáhnout.

QUAD CHALLENGE

Kuličky protijedu vás dovedou až k malému domku s garáží. Zde najdete terénní čtyřkolku, s jejímž majitelem si musíte promluvit. Vaším dalším úkolem bude umístit se v závodě čtyřkolek alespoň na třetím místě. Rozhodně si nedělejte žádné naděje na vítězství. O to tady ani nejde. Nakonec totiž budete rádi, když tu splašenou obludu zvládnete a dosáhnete alespoň na to třetí místo.

DANGER ZONE

Také tuto úroveň budete celou absolvovat ve čtyřkolce. Tentokrát ale nepůjde o žádné závody. Vaším úkolem bude pomocí štítu zničit pět raketometů, které se pohybují někde v tomto bohem zapomenutém

údolí. Nejprve se naučte aktivovat štít. K tomu slouží zářící koule, které před vámi ale budou nepochopitelně utíkat. Jakmile jednu z nich dostihnete, aktivuje se vám dočasně štít. Nyní stačí najít jeden z raketometů a jednoduše do něj nabourat. Vypadne z něj ozubené kolo, které potom musíte sebrat. Tento postup je velmi jednoduše proveditelný u tří raketometů, které jsou umístěné na zemi. Poslední dva ale najdete na vysokých krajních věžích, na které můžete vyjet jen po nepříjemné šroubovité cestě. Po jejich zničení a získání posledních ozubených kol dojeďte k bráně na konci údolí (je označená jako žlutá tečka na radaru), která se nyní automaticky otevře.

CLEARWATER BAY

Dostali jste se do dalšího města. Vaším prvním úkolem zde bude najít pět červených pírek. Rozhlédněte se kolem a kousek od vás uvidíte skákací džbán. Použijte ho a štítovým skokem se dostanete na vysokou skálu s prvním pírkem. Potom se opět rozhlédněte a uvidíte dva domy s verandou spojené dřevěným můstkem. Na verandě prvního domu je několik strážných, takže si také zabojujete. Pěkně si je obejděte a napadněte strážné zezadu. Pobijte je všechny, protože dva z nich mají u sebe klíče. Potom přeběhněte po můstku na druhou verandu a ve štítovém džbánu najdete druhé pírko.

Běžte směrem k moři a uvidíte velkou budovu se schodištěm. Vyběhněte po něm na malý ochoz, na kterém můžete vlézt do skákacího džbánu. Použijte štítový skok a vyskočte na střechu vedlejší budovy, kde najdete třetí pírko. Seskočte zpět na ochoz a vedle skákacího džbánu uvidíte džbán s ohněm, ze kterého získáte štítového dráčka. Ve skákacím džbánu si můžete doplnit energii štítu a nalákat tak dráčka mezi malé domky, za kterými jste začínali. Mezi nimi najdete celkem čtyři hořící džbány, které vám dráček ochotně rozbije. Kromě zdraví

a protijedu v nich najdete také čtvrté pírko a třetí klíč.

Nyní se budete muset vrátit k moři. V přístavu jste si určitě všimli velké lodě s podivnými raketovými motory na bocích trupu. Na nábřeží u její přídě hlídkuje skupinka tří strážných, které budete muset zlikvidovat, protože jeden z nich má u sebe čtvrtý klíč. Po jeho sebrání se rozhlédněte kolem a na střechách dvou nízkých budov opodál uvidíte stát skupinky džbánů. Na oba domky můžete vyskákat po plátěných stříškách a ze světlých džbánů získáte páté pírko a pátý klíč. Nyní tedy budete muset najít runový džbán. Vraťte se na ochoz se skákacím džbánem a vyskočte na střechu, kde bylo jedno z pírek. Vedle sebe vidíte tyč, která si přímo říká o energii vašeho štítu. Tu jste ale použili na předchozí skok. Řešením tohoto hlavolamu je použití modrého střílecího artefaktu. Seberte ho a přepněte se do vlastního pohledu. Zamiřte na skákací džbán pod vámi a střílejte do něj tak dlouho, dokud se vám energie štítu nedoplní. Potom energií naplňte tyč na střeše a pomocí proudu vzduchu se dostanete na nejvyšší věž budovy. Zde už jen jednoduše rozbijete runový džbán a získáte pátou runu.

Nyní zpět k hlavním úkolům. Běžte k velké zakotvené lodi a promluvte si s kapitánem. Potom pomocí základního útoku odřízněte všechny tři řetězy, kterými je loď připoutaná k nábřeží. Jeden je na pravoboku, druhý na levoboku a třetí na zádi. Po odpoutání lodi doběhněte ke zvonu uprostřed vesnice a zavolejte Talona, který roztáhne lodní plachty. Posledním úkolem je nabít loď energií. Na její zádi najdete mříž, kolem které je několik koulí protijedu. Pod mříží jsou čtyři tyče, které budete muset naplnit svou energií štítu. Bohužel si ji budete muset několikrát doplnit

ve skákacím džbánu, což je asi nejrychlejší řešení. Po naplnění tyčí loď konečně vypluje na volné moře.

CUTWATER FERRY

Vaši loď napadnou piráti a vás čeká dlouhá mise, ve které si pořádně zastřílíte. Nejprve budete muset ze zadního kanónu zničit čtyři malé lodi, které jsou velmi otravné. Všechny se postupně střídají v útocích a k dispozici mají opravdu spoustu zbraní. Zpočátku útočí hlavně torpédy a postupně začnou používat vrhače bomb. Používají klasické bomby a podivné střely s vrtulkami. Vaším úkolem je sestřelit všechny projektily a ještě zničit všechny střílny, které jsou samozřejmě označené, jen pokud jsou zrovna aktivní. Všechny lodi se potopí po zničení své poslední střílny. Potopením poslední lodi ale úroveň zdaleka nekončí. Nyní totiž musíte přeběhnout na příď, protože zepředu na vás útočí nepřátelský katamarán. Po jeho zničení musíte ještě zničit další loď útočící zezadu a poslední boj vás čeká opět na přídi. Posledním protivníkem totiž bude obrovská vlajková loď doslova přecpaná zbraněmi všech typů.

ISLAND OF HEROES

Po strastiplné plavbě se dostanete na ostrov, na kterém bude vaším hlavním úkolem získat čtyři kameny hrdinů. Za ty získáte možnost setkat se s mudrcem, jehož pomoc nutně potřebujete. Přeskákejte tedy po děravém molu na hlavní ostrov, ze kterého vedou cesty na všechny okolní ostrůvky. Pokračujte po pobřeží směrem doleva a dejte si pozor na maskovaná děla. Proběhněte kolem tlusťocha házejícího bomby a dostanete se k velkému jeřábu přepravujícímu bedny ze skladiště na ostrov. Použijte malou plošinku a prokličkujte mezi bednami a sudy na malý ostrůvek plný zásob. Zde už jistě snadno najdete cestu na molo, ze kterého se můžete pomocí jeřábu dostat na malé oddělené molo s osamoceným námořníkem. Promluvte si s ním a potom naskočte do jeho člunu, který je zakotvený hned vedle. Vaším úkolem bude zúčastnit se závodu, ve kterém se musíte umístit nejhůře na třetím místě. Za toto umístění dostanete první kámen hrdinů. Pokud se ale umístíte první, získáte navíc šestou runu. Vyhrát závod se tedy rozhodně vyplatí. Pokud budete využívat obě základní zkratky, tak se vám to může při troše štěstí povést (tou první je proplutí pod molem kousek za startem a druhou je zkrácení trati nalevo od stojícího námořníka).

Vraťte se na hlavní ostrov, kde bude vaším dalším úkolem najít pět ozubených kol. První je na římse přímo před vámi. Vyskočte až na nejvyšší římsu, nad kterou poletují malí roboti. V trávě vpravo je naštěstí schován střílecí artefakt, pomocí kterého se jich snadno zbavíte. Pokračujte směrem doprava a najdete druhé ozubené kolo. Třetí uvidíte pod sebou mezi několika minami. Ty můžete z dálky rozstřílet a kolo tak získáte velmi snadno. Na druhém konci této římsy najdete čtvrté ozubené kolo. Nyní můžete seskočit na pobřeží. Běžte směrem doprava a za bránou s roztrhanou modrou vlajkou uvidíte páté kolo. Před vámi je vysoký ostrůvek, který je vaším dalším cílem. Přeskákejte přes krátké molo a pár plošinek až k dřevěnému výtahu, na který použijete nasbíraná ozubená kola. Potom pomocí správně načasovaného mačkání r vyjeďte mezi proudy vody a ohněm až na samotný vrchol vysokého ostrůvku.

Po rozhovoru se slepým poutníkem vstupte do jeskyně. Proběhněte tunelem až do místnosti s rotujícími plošinami a spadněte dolů na zem. Jediným možným východem se dostanete do místnosti s červeným pírkem uprostřed. Ještě pro něj ale neskákejte, protože byste padli do pasti. Jděte doprava a přeskočte průrvu s lávou. Zatáhněte za páku na stěně a objeví se schody vedoucí z propasti uprostřed. Nyní si klidně skočte pro pírko a vyběhněte po schodech opět nahoru. V další místnosti uvidíte velké čtvercové dlaždice s podivnými znaky. Vyskočte na jedinou zvednutou dlaždici a dál pokračujte ve skákání pouze po zvednutých dlaždicích s červenými znaky. V další místnosti seskočte na podlahu a uvidíte druhé červené pírko. Připravte se na útěk k soše, po které jste vstoupili do místnosti. Seberte pírko a rychle na sochu vyskočte. Podlaha se totiž velmi rychle zaplní smrtícími brouky. Nyní použijte magnetickou dráhu a svezte se k pravému východu. V další místnosti s brouky přeskákejte po sloupech k východu. Cestou posbíráte zbývající tři pírka. Před vámi je velká místnost, na jejímž konci vidíte červený zvon. Běžte k němu blíž a uvidíte čtyři dlaždice s rýhami. Nejprve vstupte na dlaždici s jednou rýhou, potom se dvěma, se třemi a po došlápnutí na dlaždici se čtyřmi rýhami sjede zvon na úroveň podlahy. Zazvoňte na něj a přiletí Talon s pochodní.

Vraťte se do první místnosti s brouky a svezte se po magnetické dráze pro změnu do levého východu. Dostanete se do velké místnosti s dlaždicemi, na kterých jsou vyryté šipky. Po vstoupení na prvních pár dlaždic zajisté pochopíte princip tohoto hlavolamu. Pokud nemáte chuť hledat řešení sami, zde je jednoduchá mapka.

V následující místnosti Talon zapálí připravenou vatru a otevře vám tak další dveře. V další chodbě budete muset doslova proklouznout (pomocí L1) pod stoupajícími pavouky. V další místnosti skočte na jedinou plovoucí plošinku a po stranách se objeví několik dalších. Vaším úkolem je přeskakovat po plošinkách tak, abyste potopili všechny čtyři pavouky v místnosti (toho docílíte tak, že skočíte na plošinky těsně vedle nich). Po utopení posledního pavouka se otevřou dveře vedoucí do místnosti s druhým kamenem hrdinů. Seberte ho a otevře se vám trochu krkolomná cesta vedoucí zpět do první místnosti labyrintu. Stačí v úvodní šachtě s rotujícími plošinkami vyskákat až nahoru a dostanete se ven z jeskyně.

Po návratu na hlavní ostrov pokračujte opět po nábřeží směrem doleva. Uvidíte několik plošinek, po kterých můžete vyskákat až pod nepřehlédnutelný akvadukt. Ten vám poslouží jako magnetická dráha, na které se budete muset vyhýbat minám a proudům vody. Pokud ho celý projedete, tak se dostanete do jeskyně s kruhovým výtahem (vidíte nad ním klec). Doskákejte k němu a on vás vyveze do obrovské kruhové arény, ve které se na vás vrhne velké množství podivných brouků. Sbírejte střílecí amulety a všechny je zlikvidujte. Následuje ale druhé kolo, ve kterém vašich protivníků přibude. Princip je ale stejný, takže půjde hlavně o reflexy. Závěrečné třetí kolo vám dá ale zabrat. Hlavními protivníky zde budou velcí roboti, kteří jsou díky štítu nezničitelní. Samozřejmě ale existuje způsob, jak je štítu zbavit. Když poběžíte po obvodu arény, tak narazíte na počáteční body magnetické dráhy. Použijte jeden z nich a vyvezete se až na velkou kruhovou plošinu nad arénou. Zde je uprostřed oltář, na kterém získáte dočasně štítovou kouli. S touto koulí spadněte dolů a po nárazu do jednoho z velkých robotů mu trvale zničíte štít. Potom ho můžete v klidu rozstřílet jako ty všudypřítomné brouky. Postup opakujte a po zlikvidování všech protivníků získáte třetí kámen hrdinů. Nyní se můžete opět přes akvadukt (použijte dvojitý skok a útok) vrátit na hlavní ostrov.

Pokračujte dál směrem doleva a doběhněte až k obrovskému zářícímu kruhu. Měli byste být hned vedle tyče, kterou můžete nabít energií štítu. Až bude tyč plně nabitá, tak aktivuje magnetickou dráhu. Použijte ji a houpáním se vyhněte všem minám. Na úplném konci ale houpání uklidněte, protože musíte sebrat první modré pírko. Vraťte se k zářícímu kruhu a vyskočte zpět na římsu nad ním. Podél skály vpravo vyskákejte na plošinu, na které je světlý džbán s druhým pírkem. Pokračujte v přeskakování po plošinkách a na poslední velké plošince získáte ze džbánu třetí pírko. Vpravo uvidíte římsu s malými poletujícími roboty. Skočte mezi

ně a po sebrání čtvrtého pírka rychle vyskákejte na vyšší římsu. Nyní už snadno přeskáčete přes kruhové plošinky u vodopádu a po sebrání pátého pírka můžete u modrého zvonu přivolat Talona.

Na odděleném ostrůvku si nejprve promluvte s letcem, který vám vysvětlí pravidla posledního úkolu. Na velmi chatrně vypadajícím rivalu budete muset proletět krkolomnou dráhou tvořenou modrými a zelenými kruhy. Průlet zelenými kruhy není povinný, ale díky nim udržíte směr. Modré kruhy jsou ale velmi důležité, protože vás urychlují a umožňují vám stoupání. Na konci celé dráhy musíte včas použít aerodynamickou brzdu (podržte ⊗) a přistát v označeném kruhu. Po úspěšném přistání získáte poslední kámen hrdinů. Nyní byste tedy mohli navštívit mudrce, za kterým jste přijeli. Pokud ale chcete získat sedmou runu, tak se musíte na poslední ostrůvek vrátit a absolvovat těžší variantu dráhy. Pokud i tu dokončíte vzorným přistáním, tak dostanete opravdu zaslouženou runu. Po jejím vybojování běžte ke dveřím kousek od akvaduktu a navštivte mudrce.

FIND MOUNT FIRASH

Další úroveň celou odehrajete v dvojplošníku, který má velmi jednoduché ovládání. ⊗ ho můžete urychlovat, ○ střílíte a pomocí L2 a R2 děláte výkruty stranou. Kousek od vás vidíte vzducholoď, která je chráněná štítem. Kolem ní jsou rozmístěny věže s raketomety, které dokážou být pěkně otravné. Vaším úkolem je nejprve zničit raketomety (pokud se na vás zaměří, tak používejte výkruty stranou), protože tak zničíte štít vzducholodi. Potom rozstřílejte vzducholoď, čímž si doplníte palivo. Na radaru se vám jako žlutá tečka objeví další vzducholoď, kterou zničíte stejným způsobem. Celkem budete muset zničit asi sedm vzducholodí.

INTO FIRASH CHASM

Přeskákejte po plošinkách do chodby s krápníky. Vyhněte se padajícím krápníkům a dostanete se do velké jeskyně zaplavené lávou. Budete muset přeskákat přes pohyblivé sloupy, které vám doporučujeme dostatečně dlouho sledovat. Jen tak si budete jistí, co v další chvíli udělají. Na velké plošině uprostřed si potom všimněte džbánu s bodáky na víku. Uvnitř je totiž první klíč. Po jeho sebrání doskákejte k východu z jeskyně a další chodbou s krápníky se dostanete do jeskyně se třemi sloupy, před kterými jsou tyče na energii štítu. Musíte je nabít tak, aby byl na všech třech sloupech nejnižší znak shodný se znakem na kulatých dveřích. Tento postup budete muset opakovat celkem třikrát. Po otevření posledních dveří proběhněte kolem prskajícího kotle a miny. U levé stěny uvidíte blikající džbán, do kterého musíte udeřit. Potom se honem otočte doleva a ještě před explozí časovaných džbánů rozbijte jediný světlý džbán. Jen tak z něj totiž získáte druhý klíč.

Doběhněte do další obrovské jeskyně plné lávy a ohně. Nejprve jděte doprava a po chvilce dojdete ke skupince červených džbánů, za kterými je první modré pírko. Seberte ho a vraťte se k výtahu, u kterého je skákací džbán. Použijte v něm štítový skok a na plošince nad džbánem seberte střílecí artefakt. Pomocí něj rozstřílejte červené džbány na vedlejší plošince a potom si ze skákacího džbánu vystřílejte dost štítové energie do dvou tyčí, které aktivují magnetickou dráhu. Použijte ji a na vedlejší plošince štítovým skokem ze džbánu seberte druhé modré pírko. Pokračujte dál a kousek za mostem najdete džbán se štítovým dráčkem. Ten vám rozbije hořící džbány blokující cestu přes most. Za mostem zahněte doleva a dojděte až k vzdálené stěně jeskyně. Tam uvidíte skákací džbán a vedle prskající kotlík. Vpravo je u proudu padající lávy mezera, na jejíchž obou stranách uvidíte červené džbány s ohněm. Zničte ten bližší a nalákejte štítového dráčka tak, aby zmizel ve džbánu na druhé straně (jinak ho přes tuto mezeru nedostanete). Potom s ním můžete doběhnout za prskající kotlík, kde vám rozbije hořící džbán se třetím klíčem. Ze skákacího džbánu si potom vyskočte pro třetí modré pírko. Pak umřete.

Vraťte se za most pro štítového dráčka, opět pomocí něj přejděte most, ale za ním zatočte doleva. Tam nalákejte dráčka do klece, díky které můžete doskočit pro čtvrté modré pírko poletující vysoko nad lávou. Nyní můžete proběhnout až za velkou budovu uprostřed jeskyně a za ní na vysoké úzké skále uvidíte štítový džbán. Doskákejte k němu a získejte z něj poslední páté pírko. Potom vejděte do kulaté budovy a uvnitř vyskákejte po rotujících plošinkách až na jednu ze čtyř plošinek v nejvyšším patře. Zde vidíte čtyři chodby a každá z nich vede k jednomu ozubenému kolu. První je plošinka, u které vidíte kruh se znakem lidské postavy. Zde musíte doběhnout ke dvěma tyčím na štítovou energii. Ty nabíjete tak, že si několika údery roztočíte káču hned vedle (když nabere dostatečnou rychlost, tak plive kuličky se štítovou energií). Potom si mezi tyčemi aktivujete štítovou kouli a sjedete klikatou dráhou pro první ozubené kolo. Za dráhou seskočte na římsu vlevo a ze džbánu úplně vzadu získáte čtvrtý klíč. Vraťte se ke skákacímu džbánu na konci dráhy a vyskočte z něj až na můstek nad vámi.

Vraťte se do budovy a přeskákejte na plošinku vlevo. Z té se dostanete tunelem s krápníky na kruh stoupajících plošinek. Na té poslední je ozubené kolo. Potom přeskočte k blikajícímu džbánu a rozbijte ho. Seskočte dolů a skočte ke kostře zvířete uprostřed. Za ní je džbán s posledním klíčem. Vraťte se do budovy a přeskákejte na plošinku vlevo. Zde stačí zavolat modrým zvonem Talona a během krátkého letu sebrat třetí kolo. V poslední chodbě se dostanete do vody a budete muset proplavat do místnosti s pákou. Tou si otevřete mříž vedoucí do další místnosti, kde je páka vysoko nad vodou. V poslední místnosti pákou osvobodíte čtvrté kolo z klece a vypustíte vodu. Nyní se můžete vrátit zpět do obrovské jeskyně, kde najdete runový džbán. Po získání osmé runy se vraťte do budovy a po použití čtyř ozubených kol seskočte do díry uprostřed místnosti.

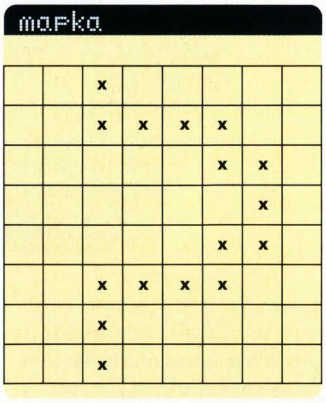
Běžte na plošinku s protijedem a doběhněte k ovládacímu panelu mapy. Najeďte si na velké jezero s malým tmavým ostrovem uprostřed (směr vám naznačí červené šipky). Maximálně si ho přibližte a získáte polohu zlatého zvonu. Po automatickém oddálení mapy a krátké animaci musíte pomocí jetpacku proletět do jeskyně s drakem Firashem, který je dalším bossem. Boj s ním je ale velmi jednoduchý. Stačí sledovat ho a počkat si, až se zastaví. Potom se zaměřte na jeho hlavu a stříkněte na něj vodu. Po šesti zásazích je Firash poražen.

SYLEX CELLS

Přeskákejte přes potrubí s plameny a energetickými stěnami. Dostanete se do místnosti s plošinkami vznášejícími se ve vzduchu. Spadněte dolů a na druhé straně místnosti rozbijte džbán se štítovým dráčkem. Doveďte ho na začátek místnosti a potom ho postupně nalákejte přes všechny vznášející se plošinky na druhou stranu (mezi posledními dvěma ho musíte nejprve sklouznutím se štítem nalákat mezi ně). Na konci místnosti vám zmizí ve džbánech s ohněm, takže je budete muset všechny rozbít. V další místnosti vám za odměnu z hořícího džbánu získá první klíč. Přeleťte pomocí nadnášejících paprsků na druhou stranu a v místnosti s plovoucími minami doplavte k první plošince vpravo. Na ní je štítový džbán s druhým klíčem.

Doplavte až ke dveřím a v další chodbě budete muset přeskákat přes laserové paprsky. Na konci chodby s těmi červenými najdete páku, kterou vypnete modré paprsky. Tak si uvolníte cestu do kruhového výtahu. V prvním patře pokračujte doprava a v další místnosti na třetí zarostlé plošince najdete

aktivní přístroj na zneviditelnění. Použijte ho a rychle pokračujte dál. Sbírejte kuličky doplňující energii štítu a proběhněte místností s modrými výboji. V další místnosti je spousta červených džbánů a tři strážní. Proskákejte místností a dostanete se k celám. Proběhněte až k té poslední vlevo a útokem ze



skoku vybijte tyč před ní. Tím vyřadíte štít a získáte svou zbraň. Vraťte se do předchozí místnosti a zabijte všechny tři strážné, protože jeden z nich má u sebe třetí klíč. Potom se vraťte k celám a utečte odtud po magnetickém stropě šachty, kterou najdete naproti vaší cele.

Dostáváte se do obrovské kruhové místnosti, ve které budete muset přeskákat po pohyblivých plošinkách kolem téměř celé místnosti. Na druhé straně vás čeká opět tunel s magnetickým stropem. Další místnost má pro změnu probíjející podlahu. Jakmile na ní vběhnete, tak vás začne pronásledovat elektrický výboj. S ním musíte proběhnout pod všemi pěti šedými koulemi, které začnou sršet. Pokud jsou všechny aktivní, tak se vám otevřou dveře do další místnosti. Zde zabijte všechny tři strážné a získejte tak čtvrtý klíč. Další místností jednoduše proskákejte a nesnažte se nějak složitě řešit strážné se štíty. Skočte do tunelu, kde nabíjejte tyč energií štítu a po magnetické dráze můžete pokračovat dál.

Hned na první plošince zatáhněte za páku a vypněte lasery přede dveřmi pod sebou. Seskočte dolů a proběhněte do místnosti s červenou mlhou. Zhruba v její polovině si všimněte runového džbánu. Za poslední velkou nádrží vlevo potom najdete první ozubené kolo. Projděte dveřmi a pomocí paprsků se vzneste na plošinku se šipkou. V další místnosti nejprve rozbijte džbány vpravo a z toho žlutého si vezměte střílecí artefakt. Tím vyčistěte celou místnost od červených džbánů, kterých je zde opravdu požehnaně. Potom uprostřed místnosti seberte druhé ozubené kolo. Třetí najdete v následující místnosti hned za dveřmi (sem budete utíkat k záchrannému modulu). Vraťte se pro fialový střílecí artefakt a v místnosti s nadnášejícími paprsky seskočte dolů. Zde střelbou zlikvidujte všechny poletující roboty. Z toho posledního vám vypadne pátý klíč, se kterým si musíte zaběhnout do místnosti s červenou mlhou pro devátou runu.

Je na čase dokončit úroveň. Vraťte se do místnosti s nadnášejícími paprsky a na její druhé straně najdete čtvrté kolo. Poslední je v následující místnosti. Zde použijte nasbíraná kola na ovládací pult, u kterého potom budete muset přesně namačkat posloupnost tlačítek objevujících se vpravo dole. Po vyhlášení poplachu sledujte žlutá světla na zemi. Ta vás dovedou až k únikovému modulu, kterým opustíte vesmírnou stanici.

FIRE FLIGHT

Následující úroveň je velmi jednoduchá. V únikovém modulu musíte prokličkovat mezi troskami zničené vesmírné stanice na planetu pod vámi. Stačí jen pomalu kroužit ve velkých kruzích a nic se vám nemůže stát. Jediným opravdovým nebezpečím jsou velké kusy, které do vás mohou narazit seshora. Když padají, tak se držte uprostřed a snažte se včas uhnout na správnou stranu.

EXARCO CROSSING

Čeká vás jízda vlakem, která bude velmi podobná té první. Jediným rozdílem je ten, že tentokrát budou vašimi protivníky podivné obrovské mouchy. Ty na vás budou vystřelovat menší mušky, které byste měli velmi lehce zvládnout. Vlak se cestou vůbec nezastaví, takže se stačí ubránit a dojet do cílové stanice.

HATCHING GROUND

Vlak dojel k malé líhni, ve které si místní obyvatelé pěstují ochočené ptáky. Nejprve musíte doběhnout ke vznášedlu, které najdete přímo uprostřed. Naskočte do něj a přeleťte skalní stěnu obklopující líheň. Zde najdete osm vajíček, která musíte do západu slunce dopravit do osmi malých nádrží v líhni (manipulace s vejci je automatická). Jakmile uložíte poslední vajíčko, máte třicet vteřin na přistání a přípravu na obranu. Nasbírejte si dost protijedu, aby vám vydržel pokud možno celou noc. Po uplynutí časového limitu se na radaru objeví fialové tečky, což jsou signály ptáků, kteří vám chtějí ukrást vejce. Vaším základním úkolem je uchránit alespoň jedno vejce. Pokud ale chcete získat desátou runu, tak musíte uhlídat všechny. Vaší prioritou jsou tedy zloději vajec a teprve po nich můžete myslet na ptáky útočící na vaše dělo. Po zničení děla totiž můžete přeběhnout k nějakému jinému, ale nová vejce už nezískáte. Ke konci si také dávejte pozor na pozemní útoky, které jsou pro vás nejnebezpečnější.

CARGO DEFENDER

Další jízda vlakem bude rozhodně nejtěžší, jakou jste zatím absolvovali. Tentokrát totiž po prvních pár útocích zepředu začnou vaši protivníci útočit zezadu. Kromě protivníků z předminulé úrovně zde ale přibudou také ptáci pokoušející se ukrást vám transportovaná mláďata. Vedle vlastní obrany se tedy budete muset věnovat také zlodějům, kteří vám nesmí ukrást všechna mláďata.

XENO ENCOUNTER

Vaším posledním úkolem na této planetě bude zničit královnu vašich hmyzích protivníků. Seberte si střílecí artefakt a proskákejte na druhou stranu bažiny, která se až po okraj zaplní pavouky. Na druhé straně najdete džbán se štítovým dráčkem, který vám rozbije hořící džbán na začátku úrovně. Z něj získáte první klíč. Pokračujte v boji a prostřílejte se pavouky a explodujícími vejci až do bažiny se zelenými skvrnami. Těm se vyhněte a v další chodbě postřílejte všechny pavouky. Z posledního vám totiž vypadne druhý klíč. Potom pokračujte dál a po několika magnetických drahách se dostanete do temné místnosti s poletujícími štítovými dráčky. Zde vůbec nesmíte vstoupit na neosvětlená místa, takže se pohybujte jen pod dráčky. V místnosti najdete všechna čtyři ozubená kola a ostnatý džbán s třetím klíčem. V doprovodu posledního dráčka opusťte místnost a pomocí ozubených kol si opravíte výtah v další místnosti.

Otočte se a rozbijte džbán se štítovým dráčkem. Spolu s ním doběhněte do místnosti plné malých pavouků. Pokud použijete střílecí artefakt, tak se vám na chvilku vytvoří volná cesta. Využijte toho a spolu s dráčkem proběhněte přes bezpečné plošinky až k východu v protějším rohu. V další místnosti je podobná situace. Nalevo od vchodu vidíte v rohu hořící džbán, ke kterému musíte dostat dráčka. Tímto krkolomným způsobem získáte čtvrtý klíč. Nyní musíte v místnosti najít čtyři tlačítka, kterými si otevřete mříž blokující cestu ven. Dál se opět sklouznete po magnetické dráze.

Proskákejte zelenou bažinou, ve které se musíte vyhnout bublinkám. Také se

nikdy nezastavujte, protože jinak se na vás zaměří nepříjemné zelené střely. Uprostřed místnosti si všimněte runového džbánu. Další místnost je prakticky stejná. V následující chodbě vás ale čeká spousta pavouků, takže se budete muset prostřílet pomocí zeleného artefaktu. Chodbou se dostanete na začátek malého temného labyrintu na konstrukci nad bažinou. Dávejte si pozor na mezery a před vchodem do dalšího tunelu pokračujte doprava. Najdete zde totiž štítový džbán s posledním klíčem. Potom se podívejte pod sebe a uvidíte vstup do kruhového tunelu. Seskočte do něj a vraťte se do první místnosti s bažinou. Uprostřed si v runovém džbánu vyzvedněte předposlední runu ve hře. Vraťte se k labyrintu a přeběhněte do dalšího tunelu. Zde vás čekají čtyři podivné brány, kolem kterých jsou rozmístěny oči s chapadly. Přepněte se do vlastního pohledu a všechny oči oslepte (vytvoří se kolem nich žlutá mlha). Pokud jsou všechny oslepeny v jeden okamžik, tak explodují a vy můžete pokračovat dál. V obrovském kruhovém sále se nezdržujte bojem a najděte průchod do kopule uprostřed.

THE XENO QUEEN

A opět je zde souboj s bossem. Tentokrát je to hmyzí královna, jejíž slabinou je její zadeček. Vyberte si stranu, na kterou budete běžet, a dejte se do úprku. Královna vás bude sledovat a seshora vás budou bombardovat výbušná vejce. Po chvilce se ale královna přestane otáčet a vy ji můžete udeřit do zadečku. Potom se opět dejte do běhu stejným směrem jako předtím. Díky tomu bude královna svým zadečkem rozbíjet vejce, která by pro vás jinak znamenala nebezpečí. Po čtyřech zásazích vás čeká útěk chodbou, ve které budete muset proskákat zaplavená místa. Pokud se nikde nezaseknete, tak by to neměl být problém.

SUN SURFER RISING

Za zabití královny získáte loď, ve které můžete opustit planetu. Nejprve ale budete muset zničit okolo poletující královnu. Po zničení jejího zadečku musíte odrazit útok vlny malých stíhaček. Po odražení vlny se opět vrátíte ke královně a můžete zničit její další zadeček. To se bude opakovat, dokud královnu definitivně nezničíte. V poslední scéně zničte pronásledující stíhačky a planetu Exarco máte za sebou.

SEARCH FOR AURIA

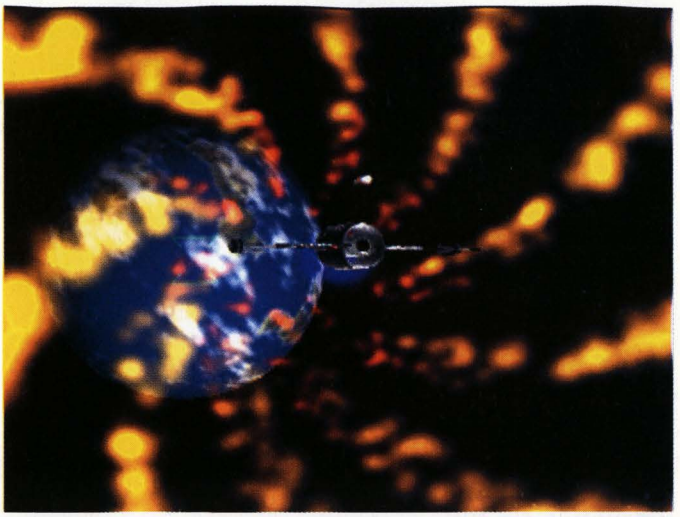
Ve vesmíru musíte získat další palivo zničením tří skupin nepřátelských stíhačů. Pokud se s některým z nich přímo nesrazíte, neměl by to být žádný problém. Po příletu k cílové planetě ale budete muset zničit tři velké vesmírné lodi, které jsou přeci jen o něco větším oříškem. Musíte totiž zničit všechna jejich děla, kterých mají opravdu požehnaně. Při jejich likvidaci klidně zapomeňte na okolo poletující stíhačky, protože souboje s nimi by vás jen zdržovaly. Po zničení třetí lodi sledujte fialovou šipku.

FIND THE MOUNTAIN

Na povrchu planety budete muset zlikvidovat čtyři generátory štítu. Tentokrát při tom ale nebudete muset likvidovat okolní raketomety. Stačí vždy rozstřílet některého ze stíhačů a na generátor zaútočit plazmovými raketami, které po něm zůstanou. Generátory jsou bohužel dost daleko od sebe, takže to chvilku potrvá.

THE MOUNTAIN BASE

Po dlouhé době budete muset absolvovat úroveň v nepříliš dobře ovladatelné terénní čtyřkolce. Tentokrát budete muset přeskočit rozdělený most a kolem hory posbírat pět ozubených kol (modré tečky na radaru).



Některá z nich jsou umístěna na okraji hluboké propasti, takže jejich sbírání bude vyžadovat hlavně notnou dávku trpělivosti.

SECURITY BREACH

Tato úroveň vám určitě připomene arénu z ostrova hrdinů. Také zde jsou chodby zamořené nekonečnými zástupy podivných krabů a mezi nimi se procházejí obrovští roboti. Nabijte tyče před vámi energií štítu a použijte štítovou kouli na likvidaci robotů. Je jich tu celkem pět a z každého vypadne červené pírko. Napravo od začátku úrovně najdete výklenek, ve kterém můžete zazvonit na červený zvon. Ještě než to ale uděláte, tak si skočte na začátek pro štítového dráčka a oběhněte s ním znovu celou úroveň. Najdete zde pět hořících džbánů, ve kterých je pět klíčů. Ve výklenku nalevo od začátku potom rozbijte runový džbán, ze kterého získáte poslední runu celé hry. Potom ukončete úroveň úderem na červený zvon.

SHIELD DISRUPTION

A opět je zde kluzák. Tentokrát budete muset proletět šesti kruhy, které jsou rozmístěny kolem hory. Po prolétnutí šestým kruhem zmizí okolní štít a vy můžete přistát u své rakety. Naskočte do ní a při opouštění planety sestřelte všechny své pronásledovatele.

FINDING CHESS

Souboj se stíhačkami pokračuje. Tentokrát se ale dostanete do pole asteroidů, takže to bude o něco zábavnější. Přesto by vám první vlna nepřátel neměla dělat problémy. Potom ovšem přiletí stíhačky kryté štíty, které nemůžete poškodit. Naštěstí je zde opět jednoduchý trik. Rozhlédněte se kolem a všimněte si skutečnosti, že některé asteroidy jsou tmavší než ostatní. Jsou spíše hnědé než šedé. Po zničení těchto asteroidů získáte plazmové rakety, kterými můžete zničit lodě s aktivními štíty. Až doletíte k planetě, tak sledujte šipky naznačující pozici Chess.

RESCUE CHESS

Po záchraně Chess musíte opět opustit planetu. Vaším jediným úkolem bude sestřelit všechny stíhače, kteří se vám v tom pokusí zabránit. Je to velmi krátká a jednoduchá úroveň.

TRACKING CATANA

Opět jste ve vesmíru a vaším úkolem je sestřelit všechny nepřátelské stíhače. Během letu se vám ale do cesty postaví nepřátelská vesmírná stanice, u které strávíte o něco více času. Stanice se totiž nedá vašimi základními zbraněmi zničit. Budete proto muset sestřelit celou letku nepřátelských stíhaček, abyste získali plazmové rakety. Potom se přibližte ke středu stanice a vystřílejte všechny rakety do žlutě zářícího jádra. Tento postup budete muset ještě jednou opakovat.

REFINERY DROPZONE

Na povrchu další planety bude vaším cílem zničit tři generátory štítu. Samozřejmě to bude zase variace na staré ohrané téma. Generátory nemůžete svými zbraněmi poškodit, takže budete muset sestřelit několik stíhačů. Po některých zůstanou plazmové rakety, pomocí kterých generátory velmi snadno a rychle rozstřílíte. Bohužel jsou opět daleko od sebe, takže to chvilku potrvá.

LAVACORE WASTES

Vaším prvním úkolem zde bude najít pět ozubených kol, která jsou schovaná v raketových věžích. První čtyři zřejmě najdete a získáte bez nejmenších problémů. Pátá věž je ale umístěna na vysoké věži uprostřed zeleného jezera. Musíte tedy najít rampu, po které vyjedete nahoru. Po získání pátého kola spadněte zpět dolů a dojeďte k bráně, která je na radaru označena zelenou tečkou. Čeká vás zběsilá jízda tunelem plným min, podivných krápníků a prudkých zatáček. Navíc musíte ujíždět před velmi dotěrným torpédem.

Druhou část úrovně odehrajete ve štítové kouli, kterou budete muset zvládnout přímo mistrovsky. Čekají vás totiž velmi zapeklité pasáže, které vám neodpustí jedinou chybu. Kromě klasických půlkruhových ramp se navíc několikrát dostanete na plošinku, kde je cesta dál zablokována. Musíte tedy nejprve projet obě boční dráhy, které vedou ke dvěma tlačítkům. Těmi si otevřete dveře vedoucí z plošinky na další rampu. Nakonec dojedete k výtahu, kterým úroveň končí.

FINDING VETCH

V poslední úrovni musíte nejprve porazit tři vlny nepřátelských stíhaček. Pokud jste nasbírali všech dvanáct run, tak si nyní můžete vybrat planetu, na kterou budete pokračovat. Na okolních planetách se totiž zpřístupní 8 speciálních úkolů, za které můžete získat 8 černých diamantů a dosáhnout tak stoprocentního dokončení hry. Pokud ale chcete nejprve porazit Vetche, tak pokračujte na planetu Auria. Zde stačí sledovat jeho loď a po krátké animaci začne závěrečný souboj. Jeho princip je úplně jednoduchý. Musíte v přesně mačkat tlačítka, jejichž symboly se objevují ve spodní části obrazovky. Úkol je to téměř nadlidský, takže hodně štěstí.

Jakub Holý

PS1 CHEATSTATION

Buďte v obraze s největší databází cheatů a tajemství všech dob! Nyní již přes 1000 tipů a cheatů pro PlayStation!

0 - 9

007 RACING
Cheat mód
Po dohrátí některé z misí zadejte jako svoje jméno MMMGRRQ.

40 WINKS
Všechny klíče od snů
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ○, L1, R2, L1, R2.
Všechna mrknutí
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ←, ↓, →, ↓, →.
Maximum ozubených kol
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↓, R2, L1, ↑, R2.
Doplnění života
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, R2, ↑.
Doplnění měsíčků
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↑, R2, ←, R2, ←.
Doplnění Zzz
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte →, L1, ↑, R2, L1.
Velké hlavy
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, R2, ↑. Pusťte SELECT, znovu jej zmáčkněte a stiskněte L1, ↑, →, R2, ↑.

A

ABE'S EXODUS
Postup do další části
Při hře podržte L1 a namačkejte ○, ○, ⊗, ⊗, □, □.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V hlavním menu podržte L1 a namačkejte ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →.
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte L1 a namačkejte ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →.
Nesmrtelnost
Při hře podržte L1 a namačkejte ○, △, □, ⊗, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, ⊗.

ABE'S ODDYSEE
Výběr úrovně
V první obrazovce „OPTION" podržte L1 a namačkejte ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V první obrazovce „OPTION" podržte L1 a namačkejte ↑, ↓, →, □
Zelené vzdušné miny
Při hře podržte L1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, ⊗. Abe teď bude při prdění vypouštět miny.
Rozřešení hlasových hádanek
Při hře podržte L1 a namačkejte △, ↑, ○, ←, ⊗, ↓, □, →. Pro překonání hlasových hádanek použijte libovolný zvuk.

ACTUA SOCCER 2
Následující kódy zadávejte v titulní obrazovce
Tým Gremlin 11-
←, →, □, ○, ↑, ↓, □, ○
Neviditelní hráči-
□, ○, ↓, ○, ↑, →, □, ←
Velcí hráči-
↑, ↓, ↓, →, □, □, ○, ○
Malí hráči-
○, ↓, ↓, □, ↑, ↑, ←, →
Hraní s plážovým míčem-
←, →, ←, ↑, ←, →, □, □
Chlupatý míč-
←, ←, □, →, →, ○, ↑, ↓
Hraní bez reflektorů-
←, ←, ←, ○, →, →, →, □
Černobílý mód-
↑, ↓, ↑, □, ○, ↑, ↓, ↑

ACTUA SOCCER 3
24 dalších týmů
Jako jméno nového týmu zadejte TFF TEAMS.
Velké hlavy
Jako jméno nového týmu zadejte TOP HATS.
Mřížkovaní hráči
Jako jméno nového týmu zadejte CUTOUTS.
2D hráči
Jako jméno nového týmu zadejte GANGSTAARS.
Volejbalový míč
Jako jméno nového týmu zadejte FUN INT SUN.
Malí hráči
Jako jméno nového týmu zadejte HERE.
Velcí hráči
Jako jméno nového týmu zadejte BIG DADDIES.

ADIDAS POWER SOCCER '98
Cheat mód
V hlavní startovací obrazovce podržte L1 + R2 + L1 + R2, aby se vám zpřístupnila obrazovka cheatů. Pak zadávejte následující cheaty.
Velké hlavy
□, ○, ○, ⊗, △, ⊗, □, ○
Skryté týmy
⊗, △, ⊗, □, ○, □, ⊗, △
Titulky
Bonusový stadion
□, ○, □, △, △, ○, ⊗, ⊗
Vyhrání zápasu
⊗, △, △, ○, ⊗, □, ○, △

ADVENTURE OF LOMAX
Poslední úroveň
Jako heslo zadejte ⊗, □, ○, ○, □, △, □, ⊗

AIR COMBAT
Cheatové menu
Na nahrávací obrazovce s logem ptáka stiskněte L1 + ○. Podle černé obrazovky s logem a CD na pozadí poznáte úspěšné zadání. Po zadání se v levém dolním rohu objeví NAMCO.
999,999,000 kreditů
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↓, ○, △, △, △, ○, △, ○, △, ○ + △, pak stiskněte ○ + △ a držte. Začněte hru a vstupte do obrazovky výběru letadla, počet kreditů lze nyní nastavit na maximum.
Změna barvy letadla
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, pak stiskněte L1 a držte.
Změna barvy doprovodného letadla
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD 10 krát zmáčkněte START + L1.
Tajná minihra
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↑, ←, ↓, →. Začněte hru a pak se vraťte do titulní obrazovky. Mini hra poběží asi 6 sekund, než se hlavní hra nahraje.

AKUJI THE HEARTLESS
Ladící mód
Zapauzujte hru, držte R2 + R2 a namačkejte ←, ↑, ↑, △, →, □, ←, △, ↑, ↓, →, →.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, držte R2 + R2 a namačkejte →, →, ←, △, ⊗, ↑, ○, ←.
Neomezeně spirit spellů po jejich získání
Zapauzujte hru, držte R2 + R2 a namačkejte ←, △, ←, ←, ○, ←, △, →, ○, ↑, ↑, ↓.

ALIEN TRILOGY
Volba úrovně
Zadejte GOLVLXX, kde XX označuje úroveň, jako heslo. Po nápisu „Accept" a „Cheat Activated" spusťte novou hru ve vámi zvolené úrovni. Pozn. skok do úrovně 34 ukáže konečnou sekvenci hry.
Všechny cheaty
Zadejte 1GOTP1NK8C1DBOOTSON jako heslo. Volby pro všechny zbraně s nekonečnou municí, nesmrtelnost a výběr kola jsou přístupné.
Silnější brokovnice
Zapauzujte hru a namačkejte △, ○, ○, □.

ALIEN RESSURECTION
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte ○, ←, →, ○, ↑, R2.
V options nyní najdete cheatové menu.
Research mód
V hlavním menu stiskněte □, ↑, ↓, ○, ←, L1. Nyní najdete v hlavním menu 'Research mode'.

APOCALYPSE
Při zadávání kódů zapauzujte hru a držte L1
Výběr úrovně- △, ↑, ⊗, ↓
Nesmrtelnost- ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓
Plné zdraví- □, ⊗, △, ○
Všechny zbraně- □, ○, ↑, ↓, ⊗, □
Neomezeně životů- △, ○, ⊗, □
Ladící mód- ↓, ↓, △

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS
V obrazovce „Press Start" namačkejte ↑ 4X, ↓ 4X, ← 4X, → 4X na ovladači v portu 2 a můžete si prohlédnout všechny konečné sekvence.

ARMOURED CORE
Pohled první osoby
Stiskněte START + △ + □ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a pokračujete ve hře s novým pohledem kamery.
Nehybná kamera
Stiskněte START + ○ + ⊗ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a kamera zůstane na současné pozici.
Návrat k původní kameře
Zapauzujte a odpauzujte hru.

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.
Cheat mód
V hlavní obrazovce podržte R2+R2 a stiskněte ←, ↓, →, ↑.

ARMY MEN 3D
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a rychle zadejte □, ○, podržte L1 a k němu přimáčkněte R2.
Všechny zbraně
Zapauzujte hru a rychle zadejte □, ○, L1, R2, podržte L1 a přimáčkněte R2.
Výběr úrovně
Zapauzujte hru a rychle zadejte □, ○, L1, L1, podržte L1 a přimáčkněte R2. Pro odemčení všech bojových zón najeďte do obrazovky výběru obtížnosti, podržte ○+□+△ a stiskněte L1+L1.
Rychlé běhání v multiplayeru
Držte □+△.

ARMY MEN: AIR ATTACK
Přístupní všichni co-piloti
Jako password zadejte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
Všechny helikoptéry v režimu pro dva hráče
Jako password zadejte ↓, ↓, ↓, ↓, ⊗, ⊗, ○, ○.
Bonusový level
Jako password zadejte ↑, ↓, ○, ↑, ↓, □, △, →.
Jiná závěrečná sekvence
Jako password zadejte □, ↓, ⊗, ↓, →, →, ↑, ↑.
Nesmrtelnost
Třikrát dohrajte hru s dívkou jako co-pilotem.

ARMY MEN: AIR ATTACK 2
Výběr úrovně
Jako password zadejte △, ○, ⊗, →, →, ○, □, ↓.
Nesmrtelnost
Jako password zadejte ⊗, △, ○, ←, ↓, ⊗, →, ⊗.
Všichni co-piloti
Jako password zadejte →, ⊗, △, △, ↓, □, □, ←.
Všechny helikoptéry
Jako password zadejte →, ↓, ○, ↑, ↑, ←, ○, ⊗.

ARMY MEN: WORLD WAR - FINAL FRONT
Všechny zbraně
Zapuzujte hru, podržte R2+L1 a stiskněte ⊗ ,○, ↑, ↑, □, ↓.

ARMY MEN: WORLD WAR
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte R2, pak L1. Pusťte R2, poté L1. Podržte R2, pak L1. Pusťte R2, poté L1. Pak stiskněte ○,□.
Neomezená munice
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, ○, □, ○, ○, ↓, ↓.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES
Všechny zbraně s neomezenou municí
Zapauzujte hru a rychle stiskněte □, ○, L1, L1.
Výběr úrovně
V hlavním menu držte □+L1+L1 a stiskněte ↑, ↓, ←, →.
Nesmrtelnost
V hlavním menu držte L1+L1 a stiskněte □, △, →, ←, ○, □, □, →.
Mód „krvavé odřezky"
Zapauzujte hru a stiskněte L1, ↑, ↓, ←, →.
Výbušní nepřátelé
Zapauzujte hru a stiskněte ←, ←, →, →, ○, □.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2
Cínoví vojáčci
Jako password zadejte TNMN.
Všechny zbraně a plná munice
Zapauzujte hru a rychle stiskněte □, ○, L1, L1.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a rychle stiskněte □, ○, L1, L1.
Výběr úrovně
V hlavním menu držte □+L1+L1 a stiskněte ↑, ↓, ←, →.
Mód „krvavé odřezky"
Zapauzujte hru a stiskněte L1, ↑, ↓, ←, →.
Urychlení hry
Zapauzujte hru, podržte L1+L1+□ a rychle stiskněte 4x ↑.
Zpomalení hry
Zapauzujte hru, podržte L1+L1+□ a rychle stiskněte 4x ↓.
Normální rychlost
Zapauzujte hru, podržte L1+L1+□ a rychle stiskněte 4x ←.
Plné zdraví
Zapauzujte hru, podržte L1+L1 a rychle stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
Doplnění brnění
Zapauzujte hru, podržte L1+L1 a rychle stiskněte ←, →, ←, →, ←, →.
Dokončení mise
Zapauzujte hru a rychle stiskněte ↑, ↓, ↑, ○, □, ○.
Zkažení mise
Zapauzujte hru a rychle stiskněte ↓, ↑, ↓, □, ○, □.
Žádná mlha
Zapauzujte hru a rychle stiskněte ↑, →, ○, □, ○, □.
Zničení všech aktivních nepřátel
Zapauzujte hru a rychle stiskněte ←, ←, →, →, ○, □.
Rychlé nabíjení
Zapauzujte hru, podržte SELECT+← a rychle stiskněte △, L1, □, △, △, ○, L1.
Normální velikost
Zapauzujte hru, podržte SELECT+→ a rychle stiskněte ○, △, □, R2, L1, □, △.
Větší postava
Zapauzujte hru, podržte SELECT+↑ a rychle stiskněte ○, △, □, R2, L1, □, △.
Menší postava
Zapauzujte hru, podržte SELECT+↓ a rychle stiskněte ○, △, □, R2, L1, □, △.
Změna barvy postav
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte L1, ○, □, ○, ○, ○, R2.
Duhová armáda
Zapauzujte hru, podržte SELECT + ← a rychle stiskněte ○, □, □, L1, △, △, L1.

ASTERIX
Cheatové menu
V obrazovce výběru jazyka podržte a stiskněte ↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑. Nápis „Cheat Mode Active" vám potvrdí správné zadání cheatu a po započetí nové hry získáte přístup do cheatového menu.

B

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT
Uvedené kódy zadávejte jako hesla
Výběr úrovně- BCKDR
Všechny tanky- THRTN
Všechny zbraně- SRTHMB
Nekonečná munice- BLTFD
Brandon gang- SMSLGNG
Cassandra gang- NSTYGRL

BLACK DAWN
Mód pro dva hráče
V hlavní obrazovce stiskněte SELECT+R2 současně na ovladači 1 i 2. (Tón oznámí správné zadání a objeví se volba dvou hráčů). Skryté FMV sekvence Dokončete hru na obtížnosti „Rockin"
Kódy misí
Urban Shield - 1018
Black Out - 1006
Ice Storm - 1213
Desert Fury - 0203
Tiger Trap - 0917
Crack Down - 0354
Cheatový mód
Před zadáváním následujících kódů zapauzujte hru a namačkejte SELECT, R2, SELECT, R2.
Rotační kulomet- SELECT x3.
Vypnutí kolizí- □ x4.
Nesmrtelnost- △ x3, □.
Štíty a palivo na maximu- △ x3, ○.
Maximum zbraní- L1, R2, L1, R2.
Dokončená mise- △ x3, ↓ x3.
Odstranění menu pauzy- ↓, L1, R2.
Zavolání doprovodu- □ x3, ○.
Upgrade současné zbraně- L1 x2, L1 x2.
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte ←+ R2 a stiskněte SELECT.

BLADE
Všechny předměty
V hlavním menu stiskněte →, ←, ↑, ↓, R2, R2, R2, R2, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.
Neomezená munice
V hlavním menu stiskněte ↓, →, ↑, ←, R2, L1, R2, R2, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.
Neomezené životy
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, R2, L1, R2, L1 ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.

BLOODY ROAR
Velké hlavy
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ⊗.

NOVÉ!

Tony Hawk's Pro Skater 4
Yu-Gi-Oh

Naše cheaty jsou v drtivé většině prověřeny s evropskou PAL verzí. Vlastníte-li jinou verzi, je možné, že nebudou fungovat. Jste-li si jisti, že vlastníte PAL verzi, a cheat vám nefunguje, dejte nám vědět!

Velké hlavy a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ○.
Malý bojovníci
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ✕.
Malý bojovníci a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ○.
Velké ruce
Podržte L1 + R2 vyberte bojovníka.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Pro aktivaci cheatů podržte R2 + L1 v obrazovce výběru úrovně nebo období.
Výběr úrovně-
✕, ○, □, L1, ○, ✕, ○, □, □
Všechny dovednosti-
✕, ○, □, L1, ○, ✕, □, ○, □
Získání klíče-
✕, ○, □, L1, ○, ✕, ○, □, □
Plné zdraví-
✕, ○, □, L1, ○, ✕, □, ○, ○
Smrt-
✕, ○, □, L1, ○, ✕, ○, ○, ○
Maximum mrkví-
✕, ○, □, L1, ○, ✕, □, □, ○
Prohlédnutí kompletní konečné sekvence- ✕, ○, □, L1, ○, ✕, ○, □, ○
Prohlédnutí nekompletní konečné sekvence- ✕, ○, □, L1, ○, ✕, ○,

BUZZ AND TAZZ: TIMEBUSTERS

Následující cheaty zadávejte ve hře při současném držení R2 + L1
Výběr úrovně
V menu pauzy se objeví položka pro výběr úrovně
Všechny schopnosti
Některé dovednosti jsou aktivní až po projití úrovně, nebo opětovném načtení přepínání režimu pro jednoho/dva hráče při hře

C

C&C: RETALIATION

Cheatový režim
Klikněte na menu týmů tlačítkem Cancel (obvykle ○) a pak pomocí kurzoru vyberte na nástrojovém pruhu uvedené znaky tak, že na každý z nich kliknete tlačítkem pro Cancel.
Nepřemožitelnost
□ ✕ ○ ✕ △ △
Celá mapa
△△✕ ○ △ □
Parabomba
✕ ✕ ✕ ○ △ □
Časový posun
□ ○ △ ✕ ○ ○
Peníze pro lidi
□ ✕ □ ✕ □ ○
Peníze
✕ ✕ □ ○ ○ ○
Okamžité vítězství
Okamžitá porážka
Jaderný útok
Pojmenovávání civilistů
□ □ ○ ○ △ △
Mravenčí mise
Dokončete jednou hru. Pak přepněte obtížnost úrovně na Hard, zvolte Campaigns a vydejte se do Anglie. Dostanete se tak k „mravenčím" misím.

C-12

Následující cheaty zadávejte při pauze a držení L2
Všechny zbraně
↑, ←, →, ↓, △, □, ○, ✕
Štíty
↑, ←, →, △, □, ○
Neomezená munice
↓, ←, →, ✕, □, ○
Nesmrtelnost
↑, ←, ↓, →, △, □, ✕, ○
Neviditelnost
✕, ✕, □, □, △, △, ○, ○, ✕, ✕
Druhý útok zbraně
↑, ↓, ←, →, △, ✕, □, ○

CARDINAL SYN

Následující kódy musíte napsat na titulní obrazovku, na které je uvedena hláška: Press Start
Všechny postavy- ↑, ↓, ↓, ↑, ←, △, →, □, ↓, ○, L1, R2
Kron- ↑, ↓, ↑, ↓, △, ←, →, ←, →, ○, L1, R2
Trhání- ←, ←, ○, →, →, □
Nekonečně kouzel-
→, →, ○, ←, ←, L1, □, L1, R1
Závěrečná sekvence- ↑, □, △, ○, □, △, ○, ↓, ○, △, □, ○, △, □
Resetovat závěrečnou sekvenci- ↓, ○, △, □, ○, △, □, ↑, □, △, ○, □, △, ○

CASTLEVANIA CHRONICLES

Speciální menu
V hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○, ✕ a odemkne se vám položka „Extra Option"

CHAMPIONSHIP SURFER

Ledový serfař na arktické pláži
V hlavním menu stiskněte R2, L1, R2, L1, R2.

CIVILIZATION II

29874 KUSŮ ZLATA
Přejmenujte své město na „_CasH" a při psaní H, nezapomeňte podržet tlačítko L1.

COLIN MCRAE RALLY

Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název.
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES
Přístup ke všem tratím- OPENROADS
Turbo zrychlení- BUTTONBASH
Dvojnásobná síla- MOREOOMPH(SQUARE)
Režim zdvižných vozíků- FORKLLIFT
Režim 60fps- SILKYSMOOTH
Snížená gravitace- MOONWALK
MicroMachines- DIDDYCARS
Obrácené trati- SKCART
Zrcadlové trati- WHITEBUNNY
Noc- NIGHTRIDER
Vznášející se auta- HOVERCRAFT
Vlnivá auta- MAGFLOAT
Chromovaná auta- TINFOILED
Všechny tratě v mlze- PEASOUPER
Všechny tratě v noci- NIGHTRIDER
4 kolové řízení - TROLLEY
Řízení zadními koly- FORKLIFT
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT
Vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Všechny tratě
Zadejte „HELLOCLEVELAND" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Všechna auta
Zadejte „ONECAREFULOWNER" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Lancer Road
Zadejte „OFFROAD" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Sierra Cosworth
Zadejte „JIMMYSCAR" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Ford Puma
Zadejte „COOLESTCAR" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Mini Cooper
Zadejte „JOBINITALY" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Střílení fireballů
Zadejte „GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebally.
Kola ala Monster Truck
Zadejte „EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Nízká gravitace
Zadejte „MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Agresivní soupeři
Zadejte „NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Turbo mód
Zadejte „ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Rychlejší hra
Zadejte „PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single.
Zrcadlové tratě
Zadejte „RORRIMSKCART" v obrazovce cheatů
Kočičí silueta
Zadejte „HELLO RAZU AND FLEA" v obrazovce cheatů.

COOLBOARDERS 4

Níže uvedené cheaty je třeba vkládat jako jméno vašeho závodníka.
Všechny sjezdy k dispozici- ICHEAT.
Všechny speciální disciplíny- IMSPECIAL.
Tajná sjezdovka- NEWHILL.
Hra za medvěda- Překonejte všechny rekordy ve Francii a vyhrajte speciální disciplíny pro zpřístupnění medvěda.
Hra za sněhuláka- Překonejte všechny rekordy v Japonsku, vyhrajte speciální disciplíny a dostanete Sněhuláka.
Tajná postava- Dohrajte turnaj Colorado s Jimem Hallope.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Demo Spyro The Dragon
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □.
THE RELIC WARP
Po získání prvních pěti relikvií se v oblasti Warp (nedaleko obrazovky nahrávání) objeví plošina. Za každý 5 získaných relikvií se zde zpřístupní další úroveň.
Skrytá úroveň Hot Coco
V úrovni 14 vražte do značky UFO na levé části silnice. Budete přesunut do úrovně 31.
Skrytá úroveň Eggipus Rex
V úrovni Dynomite na cestě ke žlutému drahokamu nechte druhého Pterodactyla aby vás unesl.
Uka Uka
Současně stiskněte △ + ○ + ✕ + □.

CRASH TEAM RACING

Neomezeně masek
V hlavním menu podržte L1 + L2. Potom namačkejte ←, △, →, ←, ○, →, ↓, ↓. Úspěšné zadání kódu vám potvrdí zvukový signál.
Neviditelnost
V hlavním menu podržte L1 + L2. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →.
Komodo Joe
V hlavním menu podržte L1 + L2. Potom namačkejte ↓, ○, ←, ←, △, →, ↓.
N. Trophy
V hlavním menu podržte L1 + L2. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →,→.
Papu Papu
V hlavním menu podržte L1 + L2. Potom namačkejte ←, △, →, ↓, →.
Penta Penguin
V hlavním menu podržte L1 + L2. Potom namačkejte ↓, →, △, ↓, ←, △, ↑.
Pinstripe
V hlavním menu podržte L1 + L2. Potom namačkejte ←, →, △, ↓, →, ↓.
Ripper Roo
V hlavním menu podržte L1 + L2. Potom namačkejte →, ○, ○, ↓, ↑, ↓, →.
Demo Spyro2
Skočte do hlavního menu a podržte L1 + L2. Namačkejte ↓, ○, △, →.

CRASH BASH

Demo Spyra 3
V titulní obrazovce stiskněte L1, L2 a START

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Výběr úrovně
Zadejte jako heslo ↑, ←, ↓, ←, →, ←, ↓, ↑, ←, →, →, ↓, →, →, ↑.
Super kód
Zadejte jako heslo ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →.

CROC 2

Cheatové menu
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte △, ←, ←, →, □, ↑, ↑, ←, ○, to pak vyvoláte ve hře současným stisknutím R1 a R2.
Neomezeně krystalů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte □, □, ○, ↓, ←, →, ←,→. Poté během hry podržte a stiskněte □ a měli byste do vašeho inventáře dostat sto krystalů.
Neomezeně životů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte
○, ↓, ←, ↑, →, △, ↓.

COURIER CRISIS

Free mód
Jako heslo zadejte HANOILBKJO.
Hesla do úrovní
1 - eflcifcgkj 2 - iflcifccki
3 - mflcifcokj 4 - aflcifckkj
5 - fhclfigcjl 6 - flclficcil
7 - fpclfiocjl 8 - fdclfikcjl
9 - kflcifcgii 10 - oflcifccii
11 - cflcifcoij 12 - gflcifckij
13 - ffclfigccj 14 - fjclficcij
15 - fnclfiocjj

Hraní za Zaskara
Jako heslo zadejte FDFKFKHCJK
Hraní za Pantera
Jako heslo zadejte KFKFKFOEKJ
Hraní za Gorilu
Jako heslo zadejte SAVAGEAPES
Hraní za Aliena
Jako heslo zadejte XFIFTYONEX
Hraní s STS-1 (kolo)
Jako heslo zadejte IFKFKFKGKJ

D

DANGER GIRL

Cheat mód
V hlavním menu stiskněte L1, R2, L2, L1, ○, □, L1 + R2 + L2 + R2. Cheatové menu objevíte při zapauzované hře. Další cheaty lze získat najitím různých ikon.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Hraní za Slim Jima
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte
↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ○.
Všechna kola
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte
↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ○.
Všechny styly a úrovně
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte
←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○.

EXTRA TIP
Pokud jste u nuly s časem, rychle použijte nějaký slide nebo grind a můžete takto získat neustálým navazováním pár minut a statisíce navíc.

DAVID BECKHAM SOCCER

Zadávejte v některém z menu
Odemčení stadionů
L1, L1, R2, R2, L1, L1, R2, R2
Zpřístupnění editoru hráčů
L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2
Prohlédnutí vítězné pohárové sekvence
L1, L1, L1, R2, R2, R2, L1, R2
Výběr audio-stopy
L1, L1, L1, L1, R2, L1, L1, L1

DEATHTRAP DUNGEON

Nesmrtelnost
V obrazovce voleb stiskněte ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ←, →, ↑

Výběr úrovně
Vyjměte pam. karty a v hlavním menu stiskněte L1, L1, △, △, □

DELTA FORCE: URBAN WARFARE

Cheat mód
V hlavním menu stiskněte SELECT, →, ↑, ↓, ○, ←, □, △, ○.

DEMOLITION RACER

Cheat mód
V hlavním menu namačkejte
✕, ✕, □, □, △, △, ○, ○.

DESTRUCTION DERBY RAW

Nezničitelnost
Jako kód zadejte „INVINCIBILITY"
Policejní auto
Jako kód zadejte „MINIBUS"
SUV
Jako kód zadejte „SEDAN"

DIE HARD TRILOGY

Všechny cheaty je třeba zadávat při stisknutém R2 během zapauzované hry.

DIE HARD

Nesmrtelnost- →, ↑, ↓, □
50 granátů a pět střel- →, □, ↓, ○
Tloušťíci- →, □, □, ↓
Zastřelení nepřátelé se vznášejí do nebe- ↓, □, △, ↓
Obrácení celého ovládání-
→, □, △, →
Kostlivci- 10 x △, 4 x →
Groteska- ↓, ○, ○, ↓, △, ↓
Neomezená brokovnice-
→, ↑, ↓, ↓, □, →
Neomezená munice-
→, ↑, ↓, ↓, □, →

DIE HARDER

Editor map- →, ↑, ↓, □
Z editoru map můžete vybírat levely vyvoláním obrazovky Menu (□) a použitím funkce Load pro volbu levelu, do kterého chcete jít.
Kostlivci- ↓, □, △, ↓
Totální destrukce
(99 raket, 99 granátů)-
→, □, ←, ○, △, ↓
Nesmrtelnost- ↓, △, →, □
Tloušťíci- ←, △, →, ↓

DIE HARD WITH A VENGEANCE

Nekonečné životy- ←, ○, ↑, ↓, □, →
999 x turbo-
○, ○, □, □, ↓, ↓, ✕, ✕
Velká auta- ←, △, →, ↓
Létající hlavy- ○, ↓, ↓, △, ✕, □
Zvláštní pohled (střelací kamera)-
↓, ○, ↓, ○
Zpomalení- ←, ↑, ←, ←, □, ↓
UFO mód- →, □, △, ↓, ✕, ✕, ✕

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Výběr levelu
V hlavním menu namačkejte
L1, L1, ○, ○, □, □.
Pro aktivaci následujících cheatů je nutné nejprve zapauzovat hru a namačkat cheat podle toho, v jakém módu se zrovna nacházíte. Po přechodu do jiného levelu je potřeba zadat cheat znovu.
Mód třetí osoby
Všechny zbraně -
□, □, ○, ○, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, □, □, L1, L2
Nekonečně munice -
L1, L1, L1, L1, ○, ○

Mód první osoby
Všechny zbraně -
□, □, ○, ○, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, ○, ○, L1, L2
Nekonečně munice -
L1, L1, L1, L1, △, ○

Mód ježdění
Nesmrtelnost - △, △, ○, ○, L1, L2
Nekonečné nitro -
L1, L1, L1, L1, ○, ○
Nekonečný čas-
L1, L1, L1, □, ○, L1, L1, L1

DINO CRISIS

Speciální obleky
Dohrajte hru poprvé a dostanete obleky Army a Battle. Dohrajte hru podruhé a dostanete Ancient kostým.
Granátomet s nekonečnou municí
Dohrajte hru do konce třikrát a prohlédněte si všechny tři konečná videa. Na začátku čtvrté hry najdete granátomet s nekonečnou municí v inventáři.
Minihra Operation: WipeOut
Dokončete hru na libovolné obtížnosti do pěti hodin.

DINOSAUR

Výběr úrovně
Před spuštěním hry vyjměte všechny paměťové karty a v hlavním menu podržte L1 + R2 + L1 + R1, poté stiskněte ○, ↑, ✕. Na obrazovce s nápisem „Memory card not found" pusťte ostatní tlačítka a stiskněte □, ↓, ←, →, □. Nápis „Oh Yeah" vám potvrdí správné zadání kódu.

DRIVER

Uvedené cheaty zadávejte v hlavní obrazovce a poté je zaktivujte v obrazovce „Cheats".
Nezranitelnost- R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, L1, R2, L1, R2, L1, L1
Hra bez poldů- L1, R2, L1, L1, L1, L1, R2, R2, L1, L1, L1, L1, R2
Řízení zadními koly- L1, L1, L1, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, R2, L1, L1
Hra naruby- R2, R2, L1, L1, L1, R2, R2, L1, R2, R2, R2, L1
Mini autíčka- L1, L1, L1, R2, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2
Zvýšený podvozek- R2, L1, L1, R2, R2, L1, L1, L1, L1, R2, L1, L1

DUCATI WORLD RACING CHALLENGE

Všechny tratě
Jako jméno zadejte ITSALLOVER
Fogartyho motorka
Jako jméno zadejte THEDOGSNADS
Toddova motorka
Jako jméno zadejte TODDMCARTOR
Všechny licence
Jako jméno zadejte BADDRIVER
1,000,000
Jako jméno zadejte GREEDYGIT
Foto programátorského týmu
Jako jméno zadejte TEAM

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte ↓(9), ↑. Ukončete hru a v hlavním menu si na posledním řádku můžete vybrat úroveň.
Dokončení hry
Při hře podržte R2 + L1 a namačkejte □, △, ○, ○, START.
Následující cheaty se vpisují během pauzy při hře.

Nekonečná munice:
←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT
Všechny zbraně:
L1, R1, ↑, L1, R1, ↓, R1, →, R2, ←
Všechny předměty:
R1 5x, L2 5x
Všechny klíče:
↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓
Neviditelný Duke:
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
Dvojnásobný damage:
L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2
Dočasná nezranitelnost:
R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2
Nesmrtelnost:
L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT, SELECT.
Neomezeně napojení:
←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, L1, R1
Duke s velkou hlavou: R1 9x, ↑
Duke s malou hlavou: R1 9x, ↓
Protivníci s velkou hlavou: R1 9x, ←
Protivníci s malou hlavou: R1 9x, →
Úvodní video: SELECT, ↑ 9x, SELECT, L1
Vítězná sekvence: SELECT, ↑ 9x, SELECT, L2
Tajná sekvence: SELECT, ↑ 9x, SELECT, R2
Závěrečné titulky: SELECT, ↑ 9x, SELECT, R1

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

Výběr úrovně
V obrazovce cheatů stiskněte
○, ×, □, □, ×, □, ○.

Nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, □, ○, ○, □, L1, L2.

Všechny zbraně
V obrazovce cheatů stiskněte
R2, ×, L1, □, R1, ○, L2.
Neomezená munice
V obrazovce cheatů stiskněte
L2, ○, R2, □, ○, L2, R1.

Dvojnásobný damage
V obrazovce cheatů stiskněte
□, □, □, ○, ○, ○, ×.

Dočasná nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
L1 6x, R2.

Neviditelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
□, ×, ○, □, ×, ○, □.

Plné ego
V obrazovce cheatů stiskněte
R1, R1, ○, ○, L1, L1, R2.

Doplnění pancíře
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L1, R1, R1, ×, ×, ○, ○.

Pohled první osoby
V obrazovce cheatů stiskněte
L2, R1, L1, R2, ○, ×, □.

Duke s velkou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
□, □, ×, ○, ○, ×, □.

Duke s malou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
□, ×, ○, ○, ×, □, □.

Nepřátelé s velkými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
×, ×, R1, ×, L1, ×.

Nepřátelé s malými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
×, L1, ×, R1, ×, ×.

Wacky FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R1, R2, ○, ○, □, □

Outtake FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R1, R2, □, □, ○, ○

Závěrečná FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte
○, R2, L1, □, L2, ×, R2.

Odemknutí všech cheatů
V obrazovce cheatů stiskněte L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ○ 4x, × 4x, □ 4x, SELECT 4x.

E

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Výběr úrovně
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, START.
Nesmrtelnost
V obrazovce voleb namačkejte R1, L1, R2, L2, L1.
Neomezená munice
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, R1.

EHRGEIZ

Nekonečný mód
Stiskněte ←1 + START a stiskněte „Press Start".
Alternativní oblečky
Během výběru bojovníka v „Arcade" módu podržte tlačítko ↑.
Hra za Kouji Masuda- Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry za libovolného mužského bojovníka.
Hra za Clair Andrews - Úspěšně dokončete „Arcade" mód za libovolnou ženskou postavu.
Hra za Yuffie Kisaragi - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry za Clouda.
Hra za Vincenta Valentina - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry za Tifu.
Hra za Djanga - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry použitím osmi základních ne - Final Fantasy 7 postav.
Hra za Zacka - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry použitím všech postav z Final Fantasy 7.
Cloudův třetí obleček - Úspěšně dokončete hru za Yuffie. Označte si Clouda v menu postaviček a podržte ↓ a stiskněte ×.
Tifin třetí obleček - Úspěšně dokončete hru za Vincenta. Poté během výběru Tify podržte tlačítko ↓.

EVERYBODY'S GOLF 2

Zpřístupnění všeho
Zadejte jako svoje jméno 2GE.

F

FIFA 2000

Tlustí hráči
Pauzněte hru a stiskněte
×, ○, ○, ○, ↓, ↑, ↑, ←, R1.
Neviditelné stěny
Pauzněte hru, podržte L2 a stiskněte
□, ×, ×, ×, ↑, ○.

FEAR EFFECT

Uvedené cheaty se zadávají v obrazovce „Credits" (v „Options").
Maximum munice
L1,△,↑,↓,○,○,△,□,←,△.
Nesmrtelnost
L1,△,↑,↓,○,○,△,□,→,□.
Všechny zbraně
L1,△,↑,↓,○,○,△, □, ↑, ○.
Smrt jednou ranou
(pouze pro nůž, obušek a boxer)-
L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, ↓, L1.
Rychlejší střelba
L1, △, ↑, ↓, ○, ○, ↑, ↑, ↑, ↓.
Okamžité vyřešení logických hádanek
L1, △,↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ↑.
Mód pro šílence
↓, ↓, ↓, △, ↓, ↓, ↓, □, ←, →.

FEAR EFFECT 2:RETRO HELIX

Galerie
1. CD - v hlavním menu stiskněte
←, →, ↑, ↓, ↓, ○.
V položce „Option" vyberte „Extra" a zde „Art Gallery".
2. CD - ↑, ↑, R1, R1, R1, □
3. CD - L1, R2, L1, R2, L1, □
4. CD - ○, ○, □, L2, □

Cheat mód
Dokončete hru více jak jednou a začněte novou hru. Po úvodní sekvenci, hned jak budete moci Hanu poprvé ovládat, uvidíte po vaší levé ruce malý ovládací panel. Dejte „Use" a pak stiskněte . Nyní můžete zadat následující cheaty:

Všechny zbraně	11692
Neomezená munice	61166
Velké hlavy	10397

FIGHTING FORCE

Cheat menu
V hlavním menu podržte ← + □ + L1 + R2, dokud se neobjeví nápis „Cheat Mode". Najeďte do options a můžete si vybrat úroveň, ve které chcete začít, popřípadě zapnout nesmrtelnost.
Doplnění energie
Zapauzujte hru a stiskněte
→, □, △, □, △, ×

FIGHTING FORCE 2

Cheat menu
V obrazovce s nápisem „Press Start" podržte L1 + L2 + R1 + △ + × + ←.
Vyberte „Start Game" a vyberte si úroveň, kde chcete začínat. Zároveň budete nesmrtelní s neomezenou municí.

FINAL DOOM (DOOM)

Cheaty zadávejte v zapauzované hře
Nesmrtelnost
↓, L2, □, R1, ↓, L1, ←, ○
Všechny zbraně s municí a klíče
×, □, L1, ↑, ↓, R2, ←, →
Plná mapa
△, △, L2, R2, L2, R2, R1 □
Zobrazení monster na mapě
△, △, L2, R2, L2, R2, R1, ○
Procházení zdmi
L1, R2, L2, R1, ←, △, ×, →

FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE

Výběr úrovně
Zapuzujte hru, držte □ a stiskněte
↑, ↓, ←, →, →, →, ↓, ←.

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte
→, ←, ↑, ↑, ↑, →, ←, ←.

Odemknutí všech charakterů
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte
←, →, ←, ←, ←, ↑, ←, ←.

Odemknutí všech extra věcí a bonusových úrovní
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte
→, ↑, ↑, ↓, →, ↓, →.

Nekonečno životů
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte
↓, ↓, ↑, ↓, →, ↓, ↑, ↑.

Dočasná nesmrtelnost
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte
←, ←, ↑, ←, ↓, →, →, →.

FRONT MISSION 3

Zachování skillů
Po dohrání poslední mise si uložte hru, načtěte pozici a začněte hru od začátku s již naučenými skilly a speciály.
Rozdělení
V jednu chvíli se hra dělí na dva odlišné scénáře. Jeden je Emmy a druhý Alisy. Po vyzkoušení Wanzerů se vás Royogo zeptá, zda chcete dopravit wanzery společně s ní. Pokud půjdete s ní, bude se odvíjet Emmy scénář.
Tajný Wanzer
Až budete v Japonsku (okolo 50 mise), podívejte se na stránky Australian Spender's. Vyberte Garbagepit, použijte Inferno Dialer a zadejte 555(XKR)224. Promluvte si s neznámým na druhém konci a on vám zadarmo pošle wanzer Hoshun Mk112 a k němu i těžké pulsní dělo.
Inferno Dialer
Postupujte podle návodu výše a zkuste zadat další zajímavá čísla.
123A56BC
1TAXHELL
Ovádání MIDASe
Na stránkách Intrepid si můžete zkusit stáhnout ovládání MIDASe, ale při stahování dojde k chybě. Pokud byste to přeci jen chtěli zkusit, heslo je ALICIANA.

G

G-DARIUS

Nekonečně napojení
Poté, co se 100x napojíte, změní se v Options „Credit" na „Free Play"

Prohlédnutí FMV sekvencí
V Options najeďte na „Movies" a stiskněte ↓, ↑, ↓, ↑. Podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte START

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

Zadejte níže uvedené kódy pro přístup do všech úrovní hry. Pokud jste opsali heslo správně, mělo by se číslo úrovně objevit v pravém dolním rohu obrazovky.
Úroveň 1 - P, O, L, I, C, E.
Úroveň 2 - O, C, T, O, P, I.
Úroveň 3 - B, R, A, I, N, S.
Úroveň 4 - F, I, N, G, E, R.
Úroveň 5 - B, A, N, A, N, A.
Úroveň 6 - J, U, N, G, L, E.
Úroveň 7 - V, O, O, D, O, O.
Úroveň 8 - S, Q, U, E, A, K.
Úroveň 9 - D, U, N, D, E, E.
Úroveň 10 - T, E, A, P, O, T.
Úroveň 11 - B, U, T, T, E, R.
Úroveň 12 - I, N, D, I, G, O.
Úroveň 13 - S, T, R, O, U, D.
Úroveň 14 - E, L, I, X, I, R.
Úroveň 15 - L, I, Q, U, I, D.
Úroveň 16 - S, T, A, P, L, E.
Úroveň 17 - S, H, I, R, T, S.
Úroveň 18 - A, P, P, L, E, S.
Úroveň 19 - G, A, D, G, E, T.
Úroveň 20 - T, A, N, U, K, I.
Úroveň 21 - S, A, L, A, D, S.
Úroveň 22 - D, U, F, F, C, O.
Úroveň 23 - P, H, O, N, E, S.
Úroveň 24 - A, S, S, E, R, T.
Úroveň 25 - O, X, Y, G, E, N.
Úroveň 26 - J, O, Y, P, A, D.
Úroveň 27 - A, C, T, I, V, E.
Úroveň 28 - M, E, N, A, C, E.
Úroveň 29 - W, I, N, D, O, W.
Úroveň 30 - A, G, E, N, D, A.

GAUNTLET LEGENDS

Postava na úrovni 99
Nové postavě dejte jméno GASAWAY
Výběr úrovně
Nové postavě dejte jméno LOCK UP
Bonusové úrovně
Nové postavě dejte jméno CRAZY
Maximum power-upů
Nové postavě dejte jméno ICE
Aktivace všech kódů
Nové postavě dejte jméno MESSIAH

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Nekonečný život
Pomocí stlačení START a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte L2 a zmáčkněte:
↑, ↑, ↓, →, △, ↓.
Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje.

Blouznící Gex
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
↓, →, ↑, ↓, →, ←, →, ↓, ↓

Nesmrtelnost
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, →, △, ↓, →, ←
Výběr úrovně
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, ←, →, ←, △, ↓, →. Vraťte se do hry a zmáčkněte SELECT, abyste vyvolali speciální menu.

Časomíra
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: →, △, →, ←, △, ×.

Gexův komentář
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: △, ←,

GEX 3: DEEP COVER GECKO

Ladicí mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↑, ○, →, ↑, ←, → ↓.

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, ↑, ←, ←, △, → ↓.

Gexův komentář
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, →, ←, ○, ↑, → ↓.
Stiskněte SELECT a Gex vám poví svůj dojem.

GHOST IN THE SHELL

Všechny mise a videa
V hlavním menu stiskněte R2, R1, ↑, ↓, □, □, R2, R2.

GRAND THEFT AUTO

Zadejte následující kódy jako své jméno.
GROOVY- Všechny zbraně
WEYHEY- 9 999 990 bodů
BLOWME- Souřadnice
EATTHIS- Maximální stupeň pronásledování
CHUFF- Bez policie
TURF- Všechna města
MADEMAN- Všechna města a zbraně
BSTARD- Všechna města, neomezené zbraně a 99 životů
FECK- Liberty City část 1 a 2
TVTAN- San Andreas část 1 a 2

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Kódy zadávejte místo jména
Nekonečné životy:
M, C, V, I, C, A, R.
Všechny zbraně a neomezená munice:
T, O, O, L, E, D, U, P.
Zvýšení skóre na skoro deset milionů:
B, I, G, B, E, N.
Přístup k souřadnicím na mapě:
S, W, E, E, N, E, Y.
Zvýšit úroveň na pět:
O, L, D, B, I, L, L.
Zrušit úroveň:
G, R, A, S, S.
Přístup do úrovně dvě:
M, A, Y, F, A, I, R.
Přístup do úrovně tři:
P, E, N, T, H, O, U, S, E.
Přístup do úrovně čtyři:
R, A, Z, Z, L, E.
Všechny úrovně, všechny zbraně a neomezená munice:
S, O, R, T, E, D.
Všechny úrovně, všechny zbraně, neomezená munice, neomezené životy, souřadnice vaší momentální pozice na mapě, vysoké skóre blížící se deseti milionům a rozšíření úrovní na pět:
H, A, R, O, L, D, H ,A, N, D.

GRAND THEFT AUTO 2

Uvedené kódy zadávejte namísto jména.
ITSALLUP- Přístup do všech úrovní.
NAVARONE- Všechny zbraně.
LIVELONG- Nesmrtelnost.
LOSEFEDS- Hra bez policie.
DESIRES- maximální úroveň pronásledování.
HIGHFIVE- 5x více peněz.
BIGSCORE- 1,000,000 bodů.
MUCHCASH- 500,000 bodů.
NOFRILLS- ladící mód.
WUGGLES- zobrazí vaše souřadnice.

GRIND SESSION

Výběr úrovně
V šampionátu zapauzujte hru a stiskněte ○, ↑, ↓, □, △.
Všechny triky
V šampionátu zapauzujte hru a stiskněte ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →.

GUNSHIP

Nesmrtelnost
V nahrávací obrazovce s vrtulníkem po briefingu stiskněte a do nahrání držte
L1 + L2 + R1 + R2.
Nekonečná munice
V nahrávací obrazovce s vrtulníkem po briefingu stiskněte a do nahrání držte
L1 + L2 + R2 + ×.

H

HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

Odemknutí Quidditch league
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ○,←,→,←,→,←,→,○. Začněte novou hru a uložte si hru.
Všechny karty s legendárními kouzelníky
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ○,□,○,□, ↓,←,○,□. Nevkládejte paměťovou kartu do konzole dřív, než si prohlédnete všechny karty. Cheat by nebyl funkční.
Vylepšení kouzelné hůlky
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ↑,←, ↓,→,○,○,□,□. Počkejte, než budete moci kouzlit, a teprve pak vložte kartu do přístroje a hru si uložte.

HEART OF DARKNESS

Cheatový mód
Při zapnutí PlayStationu držte
L1 + L2 + R1 + R2 na druhém ovladači, dokud se neobjeví hlavní menu.
V „Load Game" si nyní můžete vybrat libovolnou úroveň nebo se v „Show Cinematics" podívat na všechny FMV sekvence.

HERCULES

Hesla úrovní
The Hero's Gauntlet
Had, Medúza, Mince, Medúza

Centaur's Forest
Kentaur, Obrázek Herkula, Minotaur, Lučištník

The Big Olive
Kentaur, Mince, Had, Obrázek Herkula

Hydra Canyon
Mince, Helma gladiátora, Mince, Voják

Medusa's Lair
Lučištník, Pegasus, Lučištník, Kentaur
Cyclops Attack
Helma gladiátora, Pegasus, Obrázek Herkula, Lučištník
Titan Flight
Voják, Mince, Mince, Hrom
Passageway of Eternal Torment
Medúza, Voják, Kentaur, Pegasus
Vortex of Souls
Voják, Blesk, Voják, Kentaur
End
Pegasus, Voják, Kentaur, Voják

HEXEN

Cheat mód
Vstupte do obrazovky voleb a poté do „Pad Config". Držte L2 a stiskněte →, ↓, →, △, ⊗. Začněte hrát hru a v pauze najdete „Cheat".

HOT WHEELS: EXTREME RACING

Aktivační kód
V hlavním menu vyberte „Misc. Options" a jako kód zadejte XTRCHT!. Po zadání kódu není možné ukládat!
Neviditelnost
V hlavním menu vyberte „Misc. Options" a jako kód zadejte NOTHING.
Mód Upside
V hlavním menu vyberte „Misc. Options" a jako kód zadejte CEILING.
Lebky jsou opice
V hlavním menu vyberte „Misc. Options" a jako kód zadejte MONKEY.
Lebky jsou opičí lebky
V hlavním menu vyberte „Misc. Options" a jako kód zadejte BONES.
Zobrazení verze hry
V hlavním menu vyberte „Misc. Options" a jako kód zadejte VERDATE.

I

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

Bikiny ve volném stylu
Ve hře označte „100m Free Style" a stiskněte
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○, ⊗, .

Vesmírná loď
V „Pole Vault" se kvalifikujte skokem 4.5 metrů na první pokus. Na druhý pokus navyšte latku na 5.0 metrů a přeskočte ji. Po nastavení latky poletí okolo vesmírná loď.

Tyrannosaurus Rex
V „Shot Put" hoďte vzdálenost složenou ze stejných čísel, např. 11.11 nebo 55.55. Nyní bude Rex vzadu mezi diváky

UFO
V „Javelin" ťukněte jednou na ○ nebo □, abyste se rozeběhli k čáře. Až se objeví ukazatel úhlu, podržte ⊗ na víc jak 60 stupňů. Hned jak se začne úhel zvedat, začněte co nejrychleji nabírat rychlost ○ nebo □. Namačkejte nejvyšší rychlost a hoďte oštěp těsně před čárou. Oštěp musí být hozen maximální silou s úhlem větším 60 stupňů. Potom UFO spadne na stadion s vyčnívajícím oštěpem.

Ptáci
V „Discus" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 55.55 nebo 23.23. Potom nad stadionem poletí hejno ptáků.

Krtek
V „Triple Jump" nebo „Long Jump" skočte vzdálenost se stejnými posledními 3 čísly, např. 13.33 nebo 19.99. Z místa vašeho dopadu vyleze krteček, ale bez kalhotek.

Balonek
V „Hammer Throw" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 1.01, 21.21 nebo 35.35.Potom poletí davem diváků balónek.
Hlídkový balon
V „High Jump" se kvalifikujte na první pokus. Na druhý pokus navyšte latku na 40 cm a přeskočte. Při třetím skoku se objeví hlídkový balón.

J

JERSEY DEVIL

99 životů
Při hře stiskněte
△, ⊗, △, □, □, ○.

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL

Cheat mód
Vstupte do místnosti se snookerem a přepněte se do módu prohlížení. Podívejte se na stoličku. Tak se dostanete do myší díry. Rozhlédněte se okolo a měli byste uvidět nápis Cheat Mode Activated
Podvůdek
Těsně před tím, než Jimmy odpálí, snižte rychlost střely na minimum. Tak se nikdy netrefí.

K

KKND: KROSSFIRE

Cheat mód
Při hře stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 a nakonec přimáčkněte START. Zapauzuje se hra a pak vyberte „Display Password" a stiskněte ←.

L

LARGO WINCH

Cheat menu
V hlavním menu zadejte SELECT, □, □, ○, ○, △, □, △, ○.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Všechny kódy se aktivují po stisknutí START a podržením L1 nebo R2
Doplnění zdraví
↓, ○, ↑, ←, ↑, ←.

Zvýšení úrovně zdraví
→, ⊗, ←, △, ↑, ↓.

Zvýšení úrovně zdraví
→, ○, ↓, ↑, ↓, ↑.

Ublížení Razielovi
←, ○, ↑, ↑, ↓.

Doplnění magie a „Glyphu"
→, →, ←, △, →, ↓.

Zvýšení „Glyphu" na maximální úroveň
△, →, ↓, →, ↑, △, ←.

Zapnutí „procházení skrze bariéry" schopnosti
↓, ○, ○, ←, →, △, ↑.

Zapnutí „Soul Reaver" schopnosti
↓, △, R2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →.

Zapnutí „Wall Crawling" schopnosti
△, ↓, R2, →, ↑, ↓.

Zapnutí „Force" schopnosti
←, →, ○, ←, →, ←.

Zapnutí „plavací" dovednosti
↑, ○, ↓, →, ○, ←, ↑.

Zapnutí „Constrict" dovednosti
↓, ↑, →, →, ○, ↑, ↑, ↓.

Ohnivý Reaver
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ○, →, ↓.

Další varianta ohnivého Reavera
△, →, ↓, ○, ↑.

Ariel Reaver (pouze grafický efekt)
⊗, →, ↑, ↑, △, ←, ←, →, ↑.

Kain Reaver (pouze grafický
⊗, ○, →, △, ←, ←, →, ↑.

Všechny schopnosti
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ○, →, ←, ↓.

LEMANS 24 HOURS

Všechna auta a tratě
Pojmenujte se jako „TATOO".
1999 Audi prototyp
Pojmenujte se jako „MAYOU".
1999 Toyota
Pojmenujte se jako „PINOU".
1999 BMW
Pojmenujte se jako POHLIN.
Auto Hot Dog na speciální trati
Pojmenujte se jako „HOTDOG".
Auto cheeseburger na speciální trati
Pojmenujte se jako „FROMAGE".
Koláčové auto na speciální trati
Pojmenujte se jako „PIE"
Pizza auto na speciální trati
Pojmenujte se jako „PIZZA"
Vesmírná trať
Pojmenujte se jako „NAIMAR"
Bonusová auta
Pojmenujte se jako „MM1" až „MM7".
Plážové buginy
Pojmenujte se jako „BIGGY1" až „BIGGY8"
Speciální úvodní video
Pojmenujte se jako „JACKPOT"

LMA MANAGER 2001

500 milionů £
Jako jméno zadejte FILTHY RICH

Zvýšení hodnocení týmu na 9
Jako jméno zadejte SUPER STARS
Rychlé léčení zranění
Jako jméno zadejte POTIONS

Rychlé stavění stadionů
Jako jméno zadejte NO CONSTRUCTION
Vyhrání každého zápasu
Jako jméno zadejte LUCKY STREAK

LMA MANAGER 2002

L500,000,000 Jako jméno zadejte MONEY TREE
Rychlá výstavba stadionu
Quick stadium building:
Jako jméno zadejte BOB THE BUILDER
Bezplatné přestupy
Jako jméno zadejte HYPNOTISED
Hodnocení hráčů na 90%
Jako jméno zadejte TOP NOTCH
Rychlé uzdravování
Jako jméno zadejte MIRACLE
Vyhrání všech her
Jako jméno zadejte DREAM ON nebo WINNING WILD.
Rychlí hráči
Jako jméno zadejte CAFFEINE.
Agresivní hráči
Jako jméno zadejte DIE HARD.
Slunečné počasí
Jako jméno zadejte CALIFORNIA.
Hra bez karet
Jako jméno zadejte IN THE DARK.
Jednoduchá taktika
Jako jméno zadejte LAZY BONES.
Titulky
Jako jméno zadejte HOODOO.

M

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

10x vyšší ohodnocení
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○
10x nižší hodnocení
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↑, ↓, ↑, ○, ○, □

Perfektní rovnováha
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ←, ↑, →

Zobrazení stavu rovnováhy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ○, □, △, □, ○, ⊗

Speciál vždy na maximu
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↓, △, ○, ↑, ←, △, □

Přičtení času
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ↑, ○, ⊗

Velká kola
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, ○, ○, ↓

Babička
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↑, □, ⊗, ⊗, ↓, ○

MEDAL OF HONOUR

Jděte do „Options" obrazovky z „War Room" menu a do enigmatického stroje napište následující cheaty. Cheaty jsou funkční po dohrátí hry a v multiplayeru.
Nesmrtelnost- MOSTMEDALS
Neomezené munice- BADCOPSHOW
Rychlá střelba- ICOSIDODEC
Odrážející se střely- GOBLUE
Různá vylepšenička- DENNISMODE
Němci mluví anglicky- SPRECHEN
Hra za kapitána Dye- CAPTAINDYE
Hra za Winstona Churchilla- FINESTHOUR
Hra za velociraptora- SSPIELBERG
Hra za Williama Shakespeara- PAYBACK
Hra za Bismarka- WOOFWOOF
Hra za Wernera Von Brauna- ROCKETMAN
Hra za Noaha- BEACHBALL
Hra za Otta- HERRZOMBIE
Hra za Kurta a Rosi- SMPSMDMILK

MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND

Následující kódy zadávejte v obrazovce hesel (v Options zvolte Passwords). Po správném zadání obrazovka zeleně blikne. Cheaty jsou většinou funkční jen v úrovních, které jste již dohráli.
RICOCHET - Střely se odrážejí
BALLESVITE - Čtyřnásobná kadence
PUISSANCE - Nesmrtelnost
LATIREUSE - Smrt jednou ranou.
ENTREZVOUS, PORTECLEFS - Zadat postupně, zpřístupnění misí.
DWIECRANS, MOHUEQUIPE, MOHDESSINS - Galerie

MEDIEVIL

Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↓, ↑, □, △, △, ○, ↓, ↑, □, △.
Rozšířený cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte △, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, →.

MEDIEVIL 2

Cheat mód
Zapauzujte hru, držte L2 a stiskněte ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←

MEGAMAN X5

Xovo brnění Super Nova
Označte Xe v obrazovce výběru hráče a stiskněte ↑, ↑, 9x ↓
Xovo brnění Fourth
Označte Xe v obrazovce výběru hráče a stiskněte ↑, ↑, 9x ↓, ↑, ↑, 9x ↓
Megamanovo ultimátní brnění
Označte Megamana v obrazovce výběru hráče a stiskněte ↑, ↑, 9x ↓
Zerovo Černé brnění
Označte Zera v obrazovce výběru hráče a stiskněte ↓, ↓, 9x ↑

MEGAMAN X6

Xovo neomezené brnění
Před započetím hry stiskněte v titulní obrazovce ←, ←, ←, →.
Dark Revived Hunter
Před započetím hry stiskněte v titulní obrazovce L1, L1, L1, L2.

MEN IN BLACK: CRASHDOWN

Všechny zbraně
Jako heslo napište MAGICPOCKETS
Neomezená munice
Jako heslo napište UFO
Nesmrtelnost
Jako heslo napište R8HARD
Smrt jednou ranou
Jako heslo napište ONESHOTSPLAT
Náhlá smrt
Jako heslo napište MARRYMEALECKS
Turbo
Jako heslo napište RUNSLIKETHEWIND
Sluneční brýle
Jako heslo napište TINTEDSPECS
Rozmazaná grafika
Jako heslo napište MENINBLURRR
Změna úhlu kamery
Jako heslo napište ALIENSEYEVIEW

METAL GEAR SOLID

Nekonečná munice
Po zvládnutí testu mučení dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s Bandanou.
Neviditelnost
Po selhání testu mučení (zmáčknutím SELECT) dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s tajnou jednotkou pro kamufláž.
Alternativní kostýmy
Dohrajte hru do jednoho konce. Pokračujte dál a dohrajte ji do druhého (viz výše). Na konci této druhé hry přijde odměna, a když se Snake ve výtahu svlékne ze svého potápěčského oboru, objeví se ve smokingu ve stylu Jamese Bonda. Přehrajte hru znova a Snake jej vymění za ninjovský obleček.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS

Fotoalbum Mei Ling
Dokončete mód plížení s nejlepšími časy u všech třiceti úrovní v time attack. Potom se zpřístupní menu „Extras".

MICRO MANIACS

Síla speciálů na maximum
Vstupte do obrazovky voleb a označte „Secret Options". Držte SELECT a stiskněte □, ⊗, L1, ○, ↑, □, ↓, ↑, ↓, ⊗, □.
Rozmazané pohyby
Vstupte do obrazovky voleb a označte „Secret Options". Držte SELECT a stiskněte △, ○, →, △, ↑, →, ○, ↑, □.
Zvýšení inteligence protivníků
Vstupte do obrazovky voleb a označte „Secret Options". Držte SELECT a stiskněte ○, ↑, △, ○, ←, △, □, □, ⊗, ↓.

MIKE TYSON BOXING

Jimmy Flex a diskostadión
Přejmenujte vašeho boxera na CLUBFUD.
John L. Sullivan
Přejmenujte vašeho boxera na OLD MAN.
Neviditelný boxer
Přejmenujte vašeho boxera na GONE.
Malé hlavy
Přejmenujte vašeho boxera na BINGY.
Velké hlavy
Přejmenujte vašeho boxera na BONGY.
Pulsující hlavy
Přejmenujte vašeho boxera na OUCH.
Točící se hlavy
Přejmenujte vašeho boxera na HURTS.
Natahovací krky
Přejmenujte vašeho boxera na NECK.
Velké ruce a nohy
Přejmenujte vašeho boxera na STUPID.
Vypnutí všech cheatů
Přejmenujte vašeho boxera na NORMAL.

MISSION: IMPOSSIBLE

Vzkaz od programátorů
Zadejte „TTOPFSECRETT" jako kód do „Load Game".
Prohlédnutí všech FMV sekvencí ve hře
Zadejte „SEECOOLMOVIE" jako kód do „Load Game".
Zpomalené pohyby
Zadejte „IMTIREDTODAY" jako kód do „Load Game" a ignorujte zprávu „Bad Password".
Turbo mód
Zadejte „GOOUTTAMYWAY" jako kód do „Load Game" a ignorujte zprávu „Bad Password".
Superskok
Zadejte „BIONICJUMPER" jako kód do „Load Game" a ignorujte zprávu „Bad Password".
Vypnutí umělé inteligence
Zadejte „SCAREDSTIFFF" jako kód do „Load Game" a ignorujte zprávu „Bad Password".

MONSTERS, INC.

99 životů
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ○, ○, ○, △, □, ⊗, △
Full health
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ○, ○, ○, □, △, ⊗, △
Maximální strašenlivost
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ○,

MORTAL KOMBAT 3

Cheat menu
Po obrazovce „Prepare For Kombat" stiskněte ⊗, L1, R2. Při správném zadání uslyšíte činely. Na straně kostky „Kombat" stiskněte ↑ a objeví se modrý.
Rozšířené cheat menu
Na obrazovce copyright namačkejte ⊗, ○, △, L1, L1, R2, R1, R1, R1. Při správném zadání uslyšíte „You'll never win".
Náhodný výběr bojovníka
Na obrazovce výběru bojovníka stiskněte ↑ + START.

MORTAL KOMBAT 4

Cheat menu
Vyberte mód versus a zadejte 302 213 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky voleb. Označte „Versus Screen Enabled" a držte Block + Run, dokud se neobjeví „cheat menu".
Hraní za Gora
Dokončete hru za Shinnoka a uložte ji. Zpřístupněte „Cheat menu". V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte „Invisible". Nyní stiskněte ↑(3), ← (obrázek Shinnoka)a Run + Block.
Hraní za Noob Saibota
Dokončete hru za Reika a uložte ji. Vyberte mód versus a zadejte 012 012 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky výběru bojovníků. V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte „Invisible". Nyní stiskněte ↑, ↑, ← (obrázek Reika) a Run + Block.

Nová zbraň
Dokončete hru Kaie. Pak začněte novou hru za Kaie a vaší novou zbraní bude Raidenova hromová hůl.
Jiné kostýmy
Označte bojovníka, držte Block a stiskněte libovolné tlačítko (max. 3).
Jiné zbraně
Předchozí metodou si vyberte třetí kostým.

MORTAL KOMBAT : SPECIAL FORCES
Cheat mód
V obrazovce Options zvolte Settings, stiskněte ←, →, R2, R2, R2, R2, L2, L2.
Při správném zadání uslyšíte signál a můžete si vypnout, nebo zapnout Cheat menu s nekonečnou municí a nesmrtelností

MORTAL KOMBAT TRILOGY
Nekonečné kredity
V obrazovce story stiskněte ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←. Při správném zadání uslyšíte zvuk a stav kreditů se změní na „Freeplay".
Hraní za Chameleona
Vyberte některého ninju (muže) a držte ←+ R1 + R2 + L2+ X dokud nezačne zápas. Když začne souboj, váš ninja vybouchne a objeví se Chameleon.
Výběr arény
V obrazovce výběru bojovníků označte Sonyu a stiskněte ↑ + START. Při správném zadání se obrazovka zachvěje a ozve se rána.
Náhodný výběr postavy
V obrazovce výběru bojovníků stiskněte ↑ + START.
Zpřístupnění „?"
Na čtverci „Konfigure Kombat" podržte R1 + R2 + L1 + L2 a stiskněte ↑.

MOTO RACER
Kódy zadávejte rychle v hlavním menu. Při správném zadání slyšíte zvuk motoru.
Zpřístupnění všech tratí:
↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, ○, □, △, X.
Zpřístupnění všech obrácených tratí:
↓, ↓, →, ←, ↑, ↑, ○, □, △, X.
Převrácený mód:
←, →, ←, →, ○, ○, L1, L1, △, X.
Motorky Pocket bike:
↑, ↓, R2, R2, ↓, ↑, L1, X.
Rychlost počítače 50 km/h:
↓, ↓, ↓, ○, L1, ○, R2, ↓, ↓, X.
Super zrychlené motorky:
↑, ↑, ↑, △, R1, △, R2, ↑, ↑, X.
Motorky budoucnosti:
↑, ↑, ↑, ↓, L1, R2, R2, L1, ○, X.
Noční tratě:
↑, ○, L1, ↓, △, R2, ○, ←, L1, X.
Motorky bez jezdců
←, ←, △, →, →, ↑, ↓, L1, L1, ⊗.
Jezdci bez motorek
→, →, ○, ←, ←, ↓, ↑, R2, R2, ⊗.
Titulky
Prohlédnutí vítězné FMV sekvence

MOTO RACER 2
Bonusové tratě
V hlavním menu namačkejte L1, R2, ↑, ←, △.
Rychlejší motorky
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↑, →, ←, △, ⊗.
Vyšší skoky
V hlavním menu namačkejte ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, R2, △, ⊗.
Soupeři dosahují 50 km/h
V hlavním menu namačkejte ○, R2, →, ←, L1, L1, ⊗.
Vybojování Ultimate Championship
V hlavním menu namačkejte R2, R2, ↑, ↑, R2, R2, ↓, ↓, L1, R2, △, R2, ↑, ↓, R, △, R2, L1, L2, L2, R2, R2, ↑, ↓, ↑, R2, ○, △.

MOTO RACER WORLD TOUR
Zpřístupnění všeho
V hlavním menu stiskněte R2, △, ○, ○, ↑, ↑, ←
Zpomalení hry
V hlavním menu stiskněte ↓, ↑, ↑, →, △, R2, R2

MUPPET MONSTER ADVENTURE
Cheaty zadávejte v hlavním menu
Všechna morfování
○, R2, ○, ←, →, R2, ↑, ↓, ○, R2
99 životů
↑, ↑, ↓, ←, →, R2, ↑, ←, →, ○.
Kuřecí puška
R2, R2, ○, R2, ○, ○, R2, R2, ○, R2
+10 minci
←, ↑, ↓, →, R2, R2, ○, R2, L2, ○
Neomezený čas v minihrách
↓, R2, R2, R2, ↑, L1, L1, L1, ↓, ↑
Zpřístupnění celé galerie
R2, ←, ○, →, ↓, ↑, R2, ↓, ○, ↓
Odemknutí všech úrovní
↑, ↑, R2, ↓, ↓, ○, ←, R2, →, ○
Výběr úrovně
R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, L1, R2.
Nesmrtelnost
R2, R2, L1, L1, R2, R2, R2, L1, L1, R2.
Létající kamera
R2, ←, R2, ↑, R2, R2, L1, ↑, R2, ↑.

MUPPET RACEMANIA
Následující kódy zadávejte na úvodní obrazovce a po zadání stiskněte tlačítko START.
Všechny tratě
○, △, ⊗, ○, △, ⊗, ○, △, R2, ⊗
Všechny postavy a vozidla
△, ○, △, R2, △, ⊗, △, △, ⊗, ○
Závěrečné titulky
○, △, R2, △, ⊗, △, R2, ○, △, ⊗

MTV SKATEBOARDING
Multicheat
Jako jméno napište PASWRD.

N

NBA HOOPZ
Na obrazovce hry pro více hráčů použijte následující tlačítka pro změnu tří symbolů. Pro změnu prvního R2, druhého ⊗ a třetího

3-2-1 ↑ - Nekonečné turbo
0-2-3 ← - Hra na pláži
3-2-0 ← - Hra na ulici
5-4-4 ← - Hraní za doktora Atomica
0-1-4 → - Domácí v uniformě
0-2-4 → - Hosté v uniformě
1-2-1 ← - Babské střely
0-1-1 ↓ - Ukáže střelbu v %
1-1-0 ↓ - Ukáže místo dopadu
4-4-4 ← - Hra bez skórování
3-0-0 → - Velké hlavy
3-3-0 ← - Malé hlavy
5-4-3 ← - Malí hráči

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT
Chcete-li tyto cheaty aktivovat, napište místo vašeho jména.
xcntry 'AutoCross'- závod v kaňonu
mnbeam 'SpaceRace' - závod na kosmické lodi
playtm 'The Room' - digitální triky
xcav8 'Caverns' - cesta do podzemí
gldfsh 'Scorpio 7' - závody pod vodou
mcityz 'Empire City' - bonusový okruh
seeall - můžete hrát hru a používat úhel pohledu z režimu Replay
spoilt - aktivuje všechny vozy včetně 'El Nina' a všechny okruhy kromě bonusových rocket - El Nino
Těžké auto
Na obrazovce s tachometrem podržte START+ R2+ ⊗. Držte je, dokud se hra nenahraje.

Rychlejší auto o 25%
Na obrazovce s tachometrem podržte ←+ R2+ ○. Držte je, dokud se hra nenahraje.

Jízda bez nehod
Na nahrávací obrazovce ↑, ↓, ↑, ←, →.

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE
Požití alkoholu
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte R2, L1.

Zpomalená auta počítače
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ←, R2, ○.

Následující kódy napište místo svého jména. Nelze je ukládat na paměťovou kartu.
Auto Phantom- Flash
Auto Titan- Hot rod
Policejní helikoptéra (Test Drive)- Whirly

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED
Aktivace cheat módu
V obrazovce „Credits" stiskněte →, ←, ↑, ↓, CIRCLE, SQUARE a získáte přístup ke všem tratím a autům v Quick Race módu.

Moderní éra
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEM

Zlatá éra
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEG

NIGHTMARE CREATURES
Cheat mód
Zadejte jako heslo ←, ↑, △, ↓, △, △, ⊗, ↑ nebo ←, ↑, △, ↓, ○, △, R2, ↓
Ladicí mód
Zapněte Cheat mód a namačkejte L1(3), R1(3), R2(3), L2(3), START.

Smrt jednou ranou
Zapněte Cheat mód a namačkejte L1, R1, R2, L2, START.

Malé příšery
Zapněte Cheat mód a namačkejte L2, R2, R1, L1, L1, R2, START.

Všechno je rozmazané
Zapněte Cheat mód a namačkejte L1, R1, R2, L1, L2, R2, L1, START.

Výběr úrovně
V hlavní obrazovce namačkejte L1, L1, R2, R1, L1, R2, START.

NIGHTMARE CREATURES 2
Cheat menu
Zapauzujte hru a stiskněte L2 + L1 + ○ + R2 a nakonec START.
Zapauzujte hru a objeví se volba Cheats.

Procházení zdmi
V hlavním menu stiskněte L2 + L1 + ○ + R2 a nakonec START.

Nesmrtelná monstra
V cheat menu stiskněte R2 + ○ + START.

Výběr úrovně
Označte „New Game" a stiskněte L1 + R2 + ○ + R2 + START. Znovu označte „New Game" a šipkami ← a → si vyberte úroveň.

Zobrazení zbývající energie nepřátel
V cheat menu stiskněte R2 + L2 + R2 + START.

Zabití jednou ranou
V cheat menu stiskněte L1 + L2 + R1 + R2 + START.

Neomezený počet napojení
V cheat menu stiskněte L1 + L2 + R1 + START.

Super vylepšení
V cheat menu stiskněte L1 + R1 + START.

NINJA: SHADOW OF DARKNESS
Dětský mód
Na obrazovce s blikajícím „Start" stiskněte R2, R2, L2, START, START, START, R2, R2, R2.

Velké hlavy, nohy a ruce
Na obrazovce s blikajícím „Start" stiskněte START, START, R2, R2, L2, START, START, START.

Nesmrtelnost a všechny předměty
Zapauzujte hru a stiskněte R2, R2, L2, L2, R2, R2, R2, ○, △, R2, ○, △, R2. Ninja se promění v nesmrtelného kostlivce a bude mít všechny předměty.

Všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2. Opakováním kódu měníte zbraně.

Výběr úrovně
Vyjměte paměťové karty a načtěte hru. Při nápisu „Checking Memory Card" stiskněte R2, L2, R2, R2.

Slabší bosové
Při souboji s bossem zapauzujte hru a stiskněte L2, L2, R2, R2, L2, R2, △ 6x.

Velké hlavy
Na obrazovce s blikajícím „Start" stiskněte START, START, START, R2, L2, L2, START, START, START.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING
Z hlavního menu si vyberte volbu „Time-Trial" a označte položku „use competition access code".
Všechny tratě- L,O,T,S,O,F,F,E,A,R.
Všechny vylepšení- L,O,T,S,O,F,G,E,A,R.
Trať pro triky- M,O,N,K,E,Y,B,I,K,E.
Všichni jezdci- G,O,O,B,E,R,S.
Zrcadlový mód- E,D,O,M,R,O,R,R,I,M.
Měsíční gravitace- B,I,G,F,L,O,A,T,E,R.
Cartoonovská grafika (Haworth Hill)- T,O,O,N,[mezera],I,T, [mezera],U,P.
Tečkovaná grafika (Sunshine Forest)- L,O,T,S,O,F,D,O,T,S
Ufounský cheat (Dry River Valley)- A,B,D,U,C,T,I,O,N
Lávové závody (Aso Volcano)- L,A,V,A,L,A,N,D,2
Virtuální realita (Cuevas Del Drac)- J,A,C,K,E,D,[mezera],I,N

O

O.D.T.
50 životů
Zapauzujte hru a stiskněte , ↑, ○, →, SELECT, R2

Doplnění zdraví
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, R2
Doplnění munice
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ↑, ↓, ○, R2

Doplnění many
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, ○

Doplnění zkušeností
Zapauzujte hru a stiskněte ○, R2, L1, R2, R1

Zvýšení úrovně kouzel
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, △, SELECT, L1, R1, SELECT

Zvýšení úrovně zbraní
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, R2, R2, ←, →, ↑, ↓

Vylepšení schopností
Zapauzujte hru a stiskněte R2, ○, △, SELECT, ←

ONE
Všechny zbraně
Jako password napište „Maxpower"
Ladicí mód
Jako password napište „HEYBUDDY"
Nesmrtelnost
Jako password napište „DIEFOOLS"
Výběr úrovně
Jako password napište „Hevyfeet"
Hesla do úrovní
2 - DIYGIXRA 3 - KCSVJTJB
4 - RWLKLPBC 5 - YQFZMLTC
6 - FLZNOHLD

P

PANDEMONIUM
Volba úrovně
Zadejte jako heslo „BORNFREE".
Nesmrtelnost
Zadejte jako heslo „HARDBODY".
31 životů
Zadejte jako heslo „VITAMINS".
Srdce navíc k životu
Zadejte jako heslo „CORONARY".
Nesmrtelní protivníci
Zadejte jako heslo „EVILDEAD".
Přehození postav
Zadejte jako heslo „BODYSWAP".
Při hraní stiskněte △.
Speciální zbraně
Zadejte jako heslo „OTTOFIRE".
Bonusová obrazovka
Zadejte jako heslo „CASHDASH".

PANDEMONIUM 2
Výběr úrovně
Zadejte „GETACCES"
nebo „OCMCKKEJ" jako heslo.
Nesmrtelnost
Zadejte „NEVERDIE" jako heslo.
Plné zdraví
Zadejte „HORMONES" jako heslo.
Zbraně
Zadejte „MAKMYDAY" jako heslo.
31 životů
Zadejte „IMMORTAL" jako heslo.

Zrychlený mód
Zadejte „SKATBORD" jako heslo.
Mutantní mód
Zadejte „GENETICS" jako heslo.
Příšery se obnovují
Zadejte „JUSTKIDN" jako heslo.

PARAPPA THE RAPPER
Změna Parappova hlasu
Dohrajte první dvě úrovně s hodnocením Cool a zadejte ⊗, ⊗, ⊗, △, ○, △, R2, R2, →, ←, R2, ⊗. Dohrajte další level a ve čtvrté úrovni zadejte ⊗, R2, △, ○, ⊗. Při držení L1 si R2 a ○ přepínáte hlasy jiných postav ze hry.

PINK PANTHER
Univerzální kód
L1, L1, R2, R2, L2, L2, R1, R1, ←, →, SELECT, L1

POPULOUS: THE BEGINNING
Cheatový mód
V první úrovni označte ⊗
každý strom na mapě.
Po zapauzování hry najdete cheatové menu.

PORSCHE CHALLENGE
Cheaty zadávejte v hlavním menu
Cheat menu
R2, ○, R2
Neomezeně napojení
L1 + L2, R1 + R2 + R2
Přístupný tovární jezdec
→ + R2, ←+ SELECT+ ⊗
Testovací černé Porsche
→ + R2, ← + ○ + SELECT
Auta hráčů skáčou
R2, ⊗, R2

Všechna auta skáčou
↑+ R2, ↑ + ⊗, ↑ + R2, ↑ + ⊗, ↑ + R2, ↑ + ⊗.
Zrychlená auta
SELECT + R2, SELECT + ○, SELECT + R2 + ○
Super auto
SELECT + R2, SELECT + ⊗, SELECT + R2 + ⊗

Zrcadlový mód
← + ⊗, ↓+ △, → + R2
Interaktivní tratě
↓ + START, ↑ + START, SELECT, START
Dlouhé tratě
↑ + SELECT, ↓ + SELECT, START, SELECT.
Nebezpečná jízda
↑, ←, → + SELECT
Vysoké hlasy
↑, △, ↑, △.
Prohlédnutí konečné sekvence a titulků
R2, ⊗, ← + SELECT, → + SELECT

POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE
Výběr úrovně
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte OMEGA
Neomezeně napojení
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte FOREVER
Neomezeně životů
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte IMMORTAL
Odemknutí všech galerií
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte SHOWCASE

Q

QUAKE 2
Bronzový cheat
Dokončete hru na jednoduchou obtížnost.
Stříbrný cheat
Dokončete hru na střední obtížnost.
Zlatý cheat
Dokončete hru na vysokou obtížnost.

R

R-TYPE DELTA
Silnější zbraně
Zapauzujte hru, podržte L2 a zadejte některý z cheatů
100% kanón
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + △
Červený power-up
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + R2
Modrý power-up
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ⊗
Žlutý power-up
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ○

RAINBOW SIX
Odhalení všech map
V hlavním nebo „Pause" menu podržte

L1 a stiskněte ⊗,○,□,△,△,○,⊗.

Závěrečná animace
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte □,△,□,□,○,○,⊗.

Doplnění zdraví
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte △, △, ⊗, ○, ○, ⊗, □, □.

Neviditelní rukojmí
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte ○, ○, □, △, ⊗, △, ⊗, ○.

Odemčení všech dveří
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte △, □, □, △, ⊗, ○, □, △.

Více munice
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte □, □, ○, △, ⊗, △, ⊗,△.

Hra bez teroristů
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte △, ○, ○, △, □, ⊗, △, ○.

Supermuži
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte ⊗, □, △, △, ○, □, ⊗, ⊗.

Všichni za sebe
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte ○, △, △, ⊗, ○, □, ⊗, △.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Hesla do jednotlivých úrovní
H2T8TSHRP!T87
PZX8Z5PRP!Z87
XZ7875XRP!787
?Z?8?5?RP!?87
H6DZDVGSP8D97
P6HZHV48H8H97
X6LZLVWSH8K97
Výběr úrovně
Vyjměte paměťové karty a spusťte konzolu. Vyberte kampaň a v ní načtení hry. Jako heslo zadejte
P8H!H!P8P?H!?.

RALLY CROSS

Cheaty
Lze zadat pouze jeden z cheatů pro celou sezónu
fat tires - tlusté pneumatiky
no wheels - žádné pneumatiky
wheels - speciální pneumatiky
stone - těžší auta
feather - lehčí auta
float - nízká gravitace a zmatení protivníci
spinner - snížení tření
banzai - zvýšená akcelerace
noviscous - voda a bahno nezpomaluje
radbrad - reálná gravitace
high_time - větší smyky
Zpřístupnění sezón
Jako svoje jméno napište
vet me - získání sezóny zelenáčů
im a pro - získání sezóny veteránů
weeoo - získání všech sezón

RAPID RACER

Cheaty - následující kódy zadávejte namísto jména
/BOA - všechny lodě
QAK - kachní mód
HURR - loď Hurricane
STR - všechny trasy
DAY - zpřístupnění všech denních tratí
NIT - zpřístupnění všech nočních tratí
RRIM - zpřístupnění všech zrcadlových tratí
FRAC - zpřístupnění všech fraktálových tratí
WINR - vyhrané všechny tratě

RAYMAN

99 životů
Jako heslo zadejte XNB9FM!Z2?
Prohlédnutí konečné FMV sekvence
Jako heslo zadejte NW?N4RCFDQ

Hesla do úrovní
Band Land, Allegro Presto - !GNSZ36N9X
Blue Mountain, Twilight Gulch - PJNJF!Q29P
Blue Mountain, The Hard Rocks - Z?W0Z3QTFP
Picture City, Pencil Pentathalon - Z8N8P36D6P
Picture City, Space Mama's Crater - Z8W0Z5QN0Z
The Cave of Skops, Crystal Palace - VPN8P!646Z
The Cave of Skops, Eat at Joe's - P1NO7!6NSZ
The Cave of Skops, Mr Skops' Stalactites - FGN835625Z
Candy Chateau - FJSJ!C620P

RELOADED

Extra munice
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 10 vteřin. Při stálém držení tlačítek stiskněte △, ←, ←, ←, ○, △, ↓. V zapauzované hře se zpřístupní nová položka pro munici.

Uzdravení
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 10 vteřin. Při stálém držení tlačítek stiskněte ↓, →, ←, △, →, ↓. V zapauzované hře se zpřístupní nová položka pro doplnění energie.

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 10 vteřin. Při stálém držení tlačítek stiskněte ←, △, ⊗, →, ○, △, ↓

Hraní za Fwanka
V obrazovce výběru postav označte Mamma a stiskněte L1, ○, L1, ↓, ↓, L1, ○, L1, L1. Nad Sister Magpie přelétne červený balónek, místo které je nyní Fwank.

Silnější zbraně
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 10 vteřin. Při stálém držení tlačítek stiskněte ←, ↑, ⊗, ○. V zapauzované hře se zpřístupní volba pro munici.

ROLLCAGE STAGE 2

Jako heslo zadejte následující kódy
Aktivuje Survivor mód - HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
Aktivuje všechno - I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!
Aktivuje Demolition mód - IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?
Aktivuje Mirror mód - I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOOO!
Aktivuje Bubble Soccer mód - IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT
Velká obtížnost Mistrů - MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!
Aktivuje všechny tratě - NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147
Aktivuje Pursuit mód - PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS
Aktivuje všechna auta - WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!
Aktivuje Ghost auta autorů - WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS
Aktivuje všechny bojové tratě - YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

S

SHOCKWAVE ASSAULT

Cheatový mód
Vystřelte laser a dokud bude stále vidět, zapauzujte hru. Pak stiskněte □, ⊗, □, ○, △, ○,△,R3.
Nezranitelnost
Zapauzujte hru a zadejte □, ⊗, △.
Bomby
Zapauzujte hru a zadejte □, ⊗, ○.
Super laser
Zapauzujte hru a zadejte ○, ○, ⊗, ○, △, □.
Dokončení mise
Zapauzujte hru a zadejte □, ⊗, □, □, ○.
Doplnění paliva
Zapauzujte hru a zadejte ○, ⊗, □

SILENT HILL

Extra menu
Stiskněte v „Options menu" L1, L2, L1, nebo L2.

SILENT BOMBER

Advanced mode
Po dokončení hry se vám odemkne „Advanced mode". V něm si budete moci vybrat, jakou úroveň chcete hrát a jaké čipy použijete.

Mercury
K odemčení Mercuryho potřebujete dohrát každou misi s nejhorším hodnocením B.

Benoit Manderubrot
K odemčení Benoit potřebujete dohrát každou misi s nejhorším hodnocením A.
Neko Tank
K odemčení tanku potřebujete dohrát každou misi s hodnocením S.

SIMPSONS WRESTLING

Bonusové zápasy
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →
Bonusový ring
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, R2, L1, ○, R2, L1
Neomezené zdraví
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, L1, L1, L1, →, ←
Neomezená energie
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, L1, L1, L1, ↓, ↑
Hra za Itchyho nebo Scratchyho
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, L1, R2, ○, L1, L2
Ring Big Ape
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, R2, L1, ○, R2, L1
Velké ruce
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, L1, ○, L1, ○, R2, ○
Velké hlavy
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, L1, L1, L1, ↑, ↓
2D postavy
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, L1, L1, L1, ←, →
Legrační titulky
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, L1, ○, L1, ○, L1, ○, L1

SLED STORM

Zadávejte kódy v obrazovce options položce Load/Save

Hraní za Sergeie
□, L1, □, L2, △, R2, ⊗, ○

Hraní za Jackala
R2, L2, ○, R2, □, L1, L1, △

Skútr s lyží
○, △, □, L2, R2, L1, ⊗, △

Demo trať
R2, L1, △, □, △, L1, ○, ⊗

Zrcadlové tratě
○, L1, L2, R2, L1, ⊗, △, L2

Obrácené tratě
□, L1, ⊗, □, R2, ⊗, △, ○

Super Snocross 6
□, ⊗, △, △, L1, L2, ○, △

Kompletní Open Mountain Championship
□, ⊗, R2, □, ○, L1, ○, △

Levnější upgrady
⊗, L1, ○, △, □, □, △, L2

Dance mix
R2, △, ⊗, R2, △, □, ○, ⊗

Mlha
□, L1, ⊗, □, L2, ⊗, △, ○

SOVIET STRIKE

Nezničitelný štít
Jako password zadejte IAMWOMAN.
Nekonečná munice
Jako password zadejte STRANGELUV.
Dvojnásobný dolet
Jako password zadejte VULTURE.
Neomezená zásoba paliva
Jako password zadejte MOUNTADEW nebo EARTHFIRST.
Čtyři napojení
Jako password zadejte SADISSA.
Nekonečno napojení
Zadejte heslo úrovně, ale na místo START stiskněte △ a vymažte políčka pro zadávání. Nyní jako password zadejte ELVISLIVES.
Dvojitý damage
Jako password zadejte DAVEDITHER nebo DRBENWAY.
Neomezené palivo, munice a nesmrtelnost
Jako password zadejte MIDNIGHOIL.
Neomezené palivo, munice a napojení
Jako password zadejte FUGAZI.
Neomezené palivo, munice, štít a napojení
Jako password zadejte THEBIGBOYS.
Helikoptéry jsou zobrazené jako přátelské
Jako password zadejte GHANDI.
Helikoptéry jsou zobrazeny jako nepřátelské
Jako password zadejte ANGRYLOCAL.
Mír
Jako password zadejte QUAKER.

SPEC OPS: RANGER ELITE

Nesmrtelnost
Jako jméno zadejte ROCKSTAR a v zapauzované hře vyberte volbu „Invulnerability".

SPIDER-MAN

Následující cheaty zadávejte v položce CHEATS
Výběr úrovně -XCLSIOR
Nesmrtelnost -RUSTCRST
Neomezeně pavučin -STRUDL
Všechny komiksy -ALLSIXCC
Všechny FMV -WATCH EM
Všechny fotografie -CVIEW EM
Joel James Jewett -RULUR
Černý Spiderman -BLKSPIDR
Kostým 2099 -TWNTYNDN
Kapitán Universe- S COSMIC
„Nekonečný" kostým- PARALLEL
Peter Parker kostým -MJS STUD
Ben Reilly kostým -BNREILLY
Plné zdraví -DCSTUR
Velká hlava -DULUX
Ladicí mód -LLADNEK
Zpřístupnění všeho -EEL NATS
Rozlobený Spiderman - Místo hesla napište nějaké anglické sprosté slovo

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

Zpřístupnění všeho
Jako heslo zadejte AUNTMAY.
Ladicí mód
Jako heslo zadejte DRILHERE.
Výběr úrovně
Jako heslo zadejte NONJYMNT.
Nekonečné životy
Jako heslo zadejte SUPERGOD.
Všechny obleky
Jako heslo zadejte WASHMCHN nebo SPDRHIST.
Všechny galerie
Jako heslo zadejte DRKROOM.
Všechny tréninkové režimy
Jako heslo zadejte CEREBRA.
Velké hlavy
Jako heslo zadejte ALIEN.
Velké nohy
Jako heslo zadejte STACEYD.
Mód What if?
Jako heslo zadejte VVISIONS.
Nejvyšší skóre programátorů
Jako heslo zadejte VVHISCRS.

SPYRO THE DRAGON

Kódy se zadávají v inventáři

Nekonečné životy
□(6), ○, ↑, ○, ← ○, →, ○.

Volba úrovně
□, □, ○, ←, →, ←, →, ○, ↑, ↓.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

Demo Crash Team Racing
V úvodní obrazovce podržte L1 + L2 a stiskněte Square.

Nalezení drahokamu
Podržte L1 + L2 + R1 + R2 a Sparks vám ukáže směr k nejbližšímu diamantu.

Následující kódy se zadávají při zapauzování hry.
Všechny dovednosti
○(4x), □.

Velká hlava
↑(4), L2(4), ○.

Placatý mód
←, →, ←, →, R2, R2, R2, R2, □.

Červený Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, L1, R2, L1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ○.

Modrý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, L1, R2, L1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ⊗.

Růžový Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, L1, R2, L1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, □.

Zelený Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, L1, R2, L1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, △.

Žlutý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, L1, R2, L1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.

Černý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, L1, R2, L1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.

Titulky
□, ○, □, ○, □, ○, ←, →, ←, →, ←, →.

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

2D Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, L1, L1, L1, L1, □, ○.

Velké hlavy
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, L1, ↑, L1, ↑, L1, ○, ○.

Závěrečné titulky
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, □, ○, □, ○, □, ○

Černý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, R2, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↓.

Modrý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, R2, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ⊗.

Zelený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, R2, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, .

Růžový Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, R2, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, □.

Červený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, R2, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ○.

Žlutý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, R2, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↑.

99 životů
Zapauzujte hru a stiskněte R2, R2, R2, R2, ↑, ↑, ↑, ↑, ○

Doplnění energie
Zapauzujte hru a stiskněte ○, L1, ○, L1, ○, R2, ○, R2, ○

Jednoduchá obtížnost
Zapauzujte hru a stiskněte ○, □, →, ←, →, □, ○, ⊗

Těžká obtížnost
Zapauzujte hru a stiskněte ○, □, →, ←, →, □, ○, □

Demo Crashe Bashe
Zapauzujte hru a současně stiskněte L1 + L2 + □, budete přepnuti do dema Crashe Bashe.

STAR WARS: DEMOLITION

Nesmrtelnost
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte RAISE_THEM
Všichni jezdci
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte WATTO_SHOP
Zpomalení
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte LOW_MO_ON
Turbo mód
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte THROTTLEUP
Rychlejší střelba
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte FIRERATEUP
Nízká gravitace
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte LO_GRAV_ON
Vysoká gravitace
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte BFM_FEELIT

Stejná vozidla v multiplayeru
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte MULTI_CARS
Hra bez nepřátel
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte NO_BADDIES
Tři útočí najednou
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte ITS_A_TRAP
Přeměna Hunt-A-Droid na Hunt-A-Jar-Jar
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte GUNGANHUNT
Náhodné tratě a protivníci
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte NO_PEEKING
Prohlédnutí vítězných FMV sekvencí
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte MOVIE_SHOW
Prohlédnutí nevítězných FMV sekvencí
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte SAD_MOVIES
Alternativní ovládání
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte EXTRABUTTS

STAR TREK: INVASION
Zpřístupnění všeho
V obrazovce Stellar Cartography stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, L1 + L2, R2 + R1. Pro funkčnost musí být poslední pár tlačítek stisknut současně.

STAR WARS E1: JEDI POWER BATTLES
Hraní za královnu Amidalu
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Obi-Wanem Kenobi. Poté označte (nepotvrzovat) Obi-Wana, stiskněte SELECT. Obrázek Obi-Wana nahradí obrázek královny Amidaly. Teď už jen stiskněte ⊗ a můžete začít hrát jako královna Amidala.
Hraní za Kapitána Panaku
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Plo Koonem. Poté označte (nepotvrzovat) Plo a stiskněte SELECT. Obrázek Kapitána Panaky nahradí obrázek Plo Koona. Teď už jen stiskněte ⊗ a můžete začít hrát jako Kapitán Panaka.
Upozornění: Kapitán Panaka a královna Amidala používají pouze pěsti a blaster (střelná zbraň).
Hraní za Darth Maula
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Qui-Gon Jinnem. Poté označte (nepotvrzovat) Qui-Gon Jinna a stiskněte SELECT. Obrázek Qui-Gon Jinn bude nahrazen Darth Maulem.

Tajné úrovně
11. úroveň:
Droidekas - Dokončete hru za Plo Koona.
12. úroveň:
Kaadu Race - Dokončete hru za Adi Gallia.
13. úroveň:
Gugan Round-up - V průběhu hry najděte tři Gugan artefakty.
14. úroveň:
Survival Challenge - Dokončete hru za Mace Windu.
Super zbraň Ultimate Saber
Ve 14. úrovni bojujte proti 100 protivníků všech typů jednotek pro zpřístupnění Ultimate Saber. S Ultimate Saber máte schopnost zabíjení všech nepřátel (kromě bossů) jednou ranou. V menu přerušené hry si pak nastavíte, jestli je zbraň aktivní.

STREET SK8ER
Kódy zadávejte v hlavním menu.
Zpřístupnění všech bran a zrcadlových tratí →, ○, □, ←, □, ○, R1, L1

Všechna prkna
→, →, R1, R2, ←, ←, L1, L2

Hra za Sarah
←, ←, □, →, →, ○, R1, R1

Hra za Micka
←, →, ○, □, R2, R1, L2, R1

Hraní za Bonobo
→, ○, ←, ←, ○, ○, □, □

Hraní za Saho
Dohrajte „Street Tour" dvakrát s Frankie
Zpřístupnění všech bran
Pokaždé, když dohrajete „Street Tour" s normální postavou, dvě modré brány budou zpřístupněny. Dohrajte „Street Tour" se všemi čtyřmi jezdci a brány se zpřístupní všechny.
Speciální prkna
Pokaždé, když dohrajete „Street Tour" s bonusovou postavou, zpřístupní se pět prken. Dohrajte „Street Tour" se všemi čtyřmi a prkna se zpřístupní všechna.

STREET SK8ER 2
Náhradní kostýmy
Držte L1, L2, R1 nebo R2 a vyberte „Skate"
Cheaty se zadávají na obrazovce s nápisem „Press Start Button"
Všechny tratě
←, →, ←, →, ○, ○, R1, □
Všechna prkna
Všechny postavy
←, ←, →, ○, R2, □, →, R2
Dovednostní level a atributy na maximu
R1, □, ←, ←, R2, ←, R1, ←
Prohlédnutí FMV sekvencí
R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1

STUART LITTLE 2
Odemčení všech úrovní
R2,←,→,R1,□, ↑, ↓,L2
99 životů
↓, ↑,□,○,R1,R2,L1,R1
Nesmrtelnost zap/vyp
R2,□,R1,○,R1,□,L1,○
Nekonečná munice zap/vyp
□,L1,R1, ↑,○,L2,R2, ↓

SYDNEY 2000
Schopnosti na 100%
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ←

SYPHON FILTER
Výběr mise
Přerušte hru, vstupte do „Options", označte „SELECT mission" a současně stiskněte L1 + SELECT + R1 + R2 + □+ ○+ ⊗.
Všechny zbraně s neomezenou municí
Přerušte hru, označte „Weapons" a současně stiskněte SELECT + L1 + L2 + R2 + ○ + ⊗.
Super obtížnost
V hlavní obrazovce stiskněte současně L1 + L2 + R2 + □ + ○ + ⊗.
Slabí nepřátelé
Přerušte hru, označte „Map" a podržte → + L1 + R1 + R2 + ○ + ⊗.

SYPHON FILTER 2
Těžký mód
Na hlavní obrazovce označte New Game
(nepotvrzujte!) a stiskněte zároveň
↑ + SELECT + L1 + R2 + □ + ○ + ⊗.

Výběr úrovně
Pauzněte hru, označte volbu MAP (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka → + L2 + R2 + ○ + □ + ⊗. Na obrazovce voleb nyní naleznete položku „Cheats".

Smrt jednou ranou
Pauzněte hru, označte volbu Weaponry (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka SELECT + L2 + ○ + □ + ⊗.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats.

Prohlížení FMV sekvencí
Zapauzujte hru, označte volbu BRIEFING
a současně stiskněte ← + L1 + R1 + ○ + ⊗. V OPTIONS se nyní objeví položka cheats.

T

TEAM BUDDIES
Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ○, □, ⊗, ⊗.

Přeskočení světa
Na informačním panelu v rotundě podržte L1 + L2 + R2 a stiskněte L1

Stejně vypadající budovy
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte □, □, ○, ○

Velké nohy
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, □, □, ⊗

Velké zbraně
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ○, ○, △

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, △, □, ○

Odemčení všech úrovní a světů
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ○, □, □
Neomezená munice
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ○, □, △, ⊗
Doplnění energie celému týmu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, △, ⊗, ⊗
Doplnění munice celému týmu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗, △, △
První speciální zbraň
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ⊗, ⊗, ⊗
Druhá speciální zbraň
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, △
Super zbraň
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ⊗, □, □
Raketové boty
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, □, □, △
Jetpack
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte □, □, △, △
Silnější balíčky
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ○, ⊗, ⊗, ○
Nezničitelná základna
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, △, △, ⊗
Rychlejší výroba zbraní
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ○, ○, ⊗, ⊗
Rychlejší výroba panáčků
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ○, ○, ⊗, ○
Přátelská zvířata
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ○, □, □, ○

TENCHU: STEALTH ASSASSINS
Uzdravení
Zapauzujte hru a stiskněte □, □, △, △, →, →, ↑, ←.
Maximální nosnost 99 předmětů
V obrazovce výběru předmětů podržte R2 a stiskněte □, □, △, △, →, →, ↑, ↓.

Zvýšení počtu předmětů o 1 kus
V obrazovce výběru předmětů podržte R2 a stiskněte □, □, △, △, →, →, ↑, →.
1 kus od každého předmětu
V obrazovce výběru předmětů podržte R1 a stiskněte □, □, △, △, →, →, ↑, ←.

Všechny mise
Na obrazovce, kde si vybíráte misi, podržte R1 a stiskněte □, □, △, △, →, →, ↑, →

Výběr rozmístění nepřátel
Na obrazovce, kde si vybíráte misi, podržte R1 □, □, △, △, →, →, ↑, →.

TENCHU 2
Doplnění energie na maximum
Zapauzujte hru a podržte ○ a stiskněte ←, →, ↑, ↓.

Zobrazení mapy úrovně
Při hře podržte SELECT + R1 (zobrazí se mapa) a stiskněte 5x ○.

Zpřístupnění všech věcí
V obrazovce výběru předmětu stiskněte R2, L2, R1, L1. Potom podržte SELECT a stiskněte →, ←, ○, □, ↓, ↑, ↑.

Zpřístupnění všech misí v Mission Editor
V obrazovce Custom Mission podržte R2 + ○ a stiskněte ↑, ↓, ↓, →, ←, ←.

Zpřístupnění všech úrovní
Označte neodemknutou misi (označena -). Podržte □ a stiskněte →, ←, ↓. Pusťte □ a podržte ○. Stiskněte ←, →, ↑. S ○ podržte □ (nepouštět ○) a stiskněte ↑, ↓.

Hraní za Tatsumaru
Dohrajte hru za Ayame a Rikimaru

TEST DRIVE 5
Všechna auta
Vytvořte rekord trati a podepište se jako „NOLIFE"
Všechny módy
Jako password napište „VRSIX"
Všechny tratě
Jako password napište „NUTS"Bonusové
FMV sekvence
Jako password napište „AUXYRAY"
Bonusová auta
Jako password napište „SPUNK"
Původní trať Silverstone
Jako password napište QUALITY
Mód s policisty
Jako password napište VRSIX
Čtvrtmilová trať tahačů.
Jako password napište FIESTA
Super Arcade mód
Jako svoje jméno v Time Trial módu napište „SPURT"

TEST DRIVE 6
6,000,000
Napište „AKJGQ" namísto jména.
Všechna auta
Napište „DFGY" namísto jména.
Všichni soupeři
Napište „OPIOP" namísto jména.
Všechny tratě
Napište „ERDRTH" nebo „ERERTH" namísto jména.
Všechny „Quick Race" tratě
Napište „CVCVBM" namísto jména.
Vypnuté checkpointy
Napište „FFOEMIT" namísto jména.
Zapnuté checkpointy
Napište „NOEMIT" namísto jména.
Jízda bez soupeřů
Napište „OPOIOP" namísto jména.

THE FIFTH ELEMENT
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte L1, L2, R2, R1, SELECT.

THE ITALIAN JOB
Cheatový mód
V hlavním menu stiskněte △, △, ○, △, ○, △, □, △, □
Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Odemknutí všech misí v „Italian Job"
Odemknutí všech checkpointů
Odemknutí všech ničitelů
△, □, □, △, □, □, △, ○, ○, ○
Odemknutí všech tras ve volném ježdění
□, △, □, ○, ○, ○, △, ○
Odemknutí všech závodů v challenge
□, □, △, ○, ○, □, △, ○

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK
99 životů a všechny DNA
Zadejte některé z následujících hesel do položky Password
Compy -
⊗,⊗,○,△,□,⊗,□,⊗,○,□,△,□
Lovec -
□,□,△,○,⊗,□,□,□,□,⊗,○,△
Raptor -
⊗,⊗,○,△,□,⊗,□,⊗,□,□,△,○
△-Rex -
⊗,⊗,○,△,□,□,□,⊗,△,□,△,□
Prey -
□,□,△,○,⊗,⊗,□,□,△,⊗,○,△
Výběr postav
Lovec -
□,⊗,○,△,⊗,○,□,△,□,⊗,○,⊗
Prey -
△,⊗,△,⊗,○,⊗,□,△,△,□,○,⊗
Raptor -
□,⊗,○,△,⊗,○,□,△,⊗,□,○,⊗,△
Rex -
△,□,○,□,⊗,△,△,○,□,△,△,⊗

Prohlížení FMV sekvencí
Jako Password zadejte
□, ⊗, ○, △, △, ⊗, □, ○, △, ○, ⊗, □. Zprávy o chybném hesle si nevšímejte a zadejte ho ještě dvakrát, teprve pak se zpřístupní další položka v hlavním menu.

THE WORLD IS NOT ENOUGH
Golden Gun mód
Dokončete celou hru.
Nesmrtelnost
Dokončete úroveň Meltdown s nejlepším časem.
Všechny zbraně
Dokončete úroveň Turncoat s nejlepším časem.
Neomezená munice
Dokončete úroveň Fallen Angel s nejlepším hodnocením.
Silnější zbraně
Dokončete úroveň Flashpoint s nejlepším hodnocením.
Silnější nepřátelé
Dokončete úroveň Russian Roulette s nejlepším časem.
Neviditelný Bond
Dokončete úroveň Villa s nejlepším hodnocením.

THEME PARK WORLD
Zapomenutí půjčky
V parku stiskněte osmkrát [←, ↓, ⊗, ○], SELECT. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

Zlaté vstupenky
V parku stiskněte čtyřikrát [↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○], SELECT. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

Super cheat
V parku stiskněte osmkrát [↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓], SELECT. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

THIS IS FOOTBALL
Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt.
Malí hráči- □, R2, →, R2, L1.
Malé hlavy- R2, ↓, R2, R1, ○.
Velké hlavy- △, △, R2, L1, L1.
Hlava jako míč- ←, L1, L1, L1, R2.
Překvapení- ↓, R2, R2, R2, △.
Hráči v teplákových soupravách- ○, R2, ←, R2, △.
70. léta- L1, R2, L2, ○, L1.
Černobílé obrázky- ↑, R1, R2, R1, L2.

THIS IS FOOTBALL 2
Hráči bez dresů
V hlavním menu stiskněte R2, R2, L1, L1, □
Branky vytyčené oblečením
V hlavním menu stiskněte □, △, ○, L1, R1
Malí (rychlí) hráči
V hlavním menu stiskněte L2, R2, L2, ○, ○

TINY TANK
Obrazovka cheatů
Podržte současně L1 + L2 + R1 + R2 + → + ○ + △ + □ stiskněte ⊗ v menu „Stamper". Po správném zadání se objeví obrazovka s cheaty.
Cowboy Hat
Když zabijete Big Barta v prvním kole, ztratí svůj klobouk a vy si ho můžete vzít. Jestli vás ale zabijí, o klobouk přijdete.

TOCA: TOURING CAR
Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče.
Znemožnění detekce kolizí- CMNOHITS
Sopečná trasa- CMDISCO
Odemknutí všech tratí- JHAMMO
Zamknutí všech tratí- CMLOCK
Pohled z helikoptéry- CMCOPTER
Karikaturní pozadí- CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem- CMSTARS
Prémiová auta- CMGARAGE
Střílení do ostatních aut- TANK
Motokárový režim- CMCHUN
Agresivní auta- CMMAYHEM
Nízká gravitace- CMLOGRAV
Déšť v opačném směru- CMRAINUP
Rychlý režim- XBOOSTME
Pohled z filmové kamery- CMFOLLOW
Pohled typu Micro Machines- CMMICRO
Pohled hlavou dolů- CMUPSIDE

TOCA 2
Všechna auta
Jako svoje jméno napište MECHANIC
Všechny tratě
Jako svoje jméno napište BIGLEY
Bonusové tratě
Jako svoje jméno napište TECHLOCK
Mód Micro Machines
Jako svoje jméno napište MINICARS
Menší výdrž vozidel
Jako svoje jméno napište DUBBED
Kolize jako v pinballu
Jako svoje jméno napište BCASTLE

Dlouhé tratě
Jako svoje jméno napište LONGLONG
Vypnutí diskvalifikace
Jako svoje jméno napište PUNCHY
Speciální volby v Challenge módu
Jako svoje jméno napište BANGBANG
Turbo mód
Jako svoje jméno napište FASTBOY
Tratě s většími kopci
Jako svoje jméno napište ELASTIC
Okruh Oulton Park
Jako svoje jméno napište DINKYBIT
Ford Mondeo
Jako svoje jméno napište CMFORD
Nízká gravitace
Jako svoje jméno napište LUNAR
Rozmazané pozadí
Jako svoje jméno napište TRIPPY
Neviditelná auta
Jako svoje jméno napište JUSTFEET
Bonusová trať
Jako svoje jméno napište TECHLOCK
Vypolstrované bariéry
Jako svoje jméno napište PADDED
Zpřístupnění všech obtížností
Jako svoje jméno napište CMDIFF

TOCA WORLD TOURING CARS

Všechna auta
Jako kód zadejte „Fleeting"
Všechny tratě
Jako kód zadejte „Magic23"
Větší síla
Jako kód zadejte „GRUNTSOME".
Tlačítko turbo
Jako kód zadejte „GLYCERINE", tlačítkem L1 pak aktivujete turbo.
Nezničitelné auto
Jako kód zadejte „MADCAB".
Chromovaná auta
Jako kód zadejte „T2".
Nízká gravitace
Jako kód zadejte „EUROPA".
Zrcadlové tratě
Jako kód zadejte „WEFLIPPED".
Obrácené tratě
Jako kód zadejte „REARFEAR".
Rozmazané vidění
Jako kód zadejte „ETHANOL".
Dvojitá váha
Jako kód zadejte „TWINPEAKS".
Explodující obrubníky
Jako kód zadejte „KERBCRAWL".

TOMB RAIDER

Všechny zbraně a dobití munice
V inventáři stiskněte
L1, △, R2, R2, R2, R2, ○, L1.
Přeskočení úrovně
V inventáři stiskněte
R2, R2, △, L1, L1, ○, R2, R2

TOMB RAIDER II

Přeskočení úrovně
Držte L1 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte L1, otočte se třikrát o 360°, skočte dopředu s otočením o 180° ve vzduchu.
Všechny zbraně
Držte L1 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte L1, otočte se třikrát o 360° a skočte dozadu s otočením o 180° ve vzduchu.

TOMB RAIDER III

Všechny klíče a tajemství
Při hře stiskněte R2 5x, R2, R2 3x, R2, R2, R2 2x, R2, R2 2x, R2, R2.

Krystaly, lékárničky a všechny zbraně
Při hře stiskněte R2, R2 2x, R2 4x, R2, L1, R2 2x, R2, R2 2x, R2 2x, R2, R2 2x, R2.
Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte L2, R2, R2 2x, R2, R2, R2, L1, R2, R2 4x, R2, R2, R2 4x, R2.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Při zadávání cheatů je nutné být otočen přesně na sever.
Přeskočení úrovně
V inventáři označte „LOAD", stiskněte L1 + R1 + R2 + L2 + △ a nakonec ↑.
Všechny zbraně
V inventáři označte „SMALL MEDI-PACK", stiskněte L1 + R1 + R2 + L2 + △ a nakonec ↑.
Všechny artefakty
V inventáři označte „LARGE MEDI-PACK", stiskněte L1 + R1 + R2 + L2 + △ a nakonec ↓.

TOMB RAIDER: CHRONICLES

Všechny artefakty
V invertáři označte ukazatel času a podržte L1 + R2 + R1 + L2 + ↑. Aktivováním cheatu se zpřístupní speciální položka v hlavním menu.
Neomezené lékárny a munice
V invertáři označte ukazatel času a podržte L1 + R2 + R1 + L2 + ↓.

TOMORROW NEVER DIES

Dokončení mise
Zapauzujte hru a stiskněte
SELECT, SELECT, ○, ○, SELECT, ○.
Volba úrovně
V menu výběru mise naťukejte
SELECT, SELECT, ○, ○, L1, L1, ○, L1, L1.
50 lékařských balíčků a všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte SELECT, SELECT, ○, ○, L1, L1, R1, L1, L1.
Ladicí mód
Zapauzujte hru a stiskněte SELECT, SELECT, ○, ○, L2, R2, L2. Pro jeho vypnutí zapauzujte hru a stiskněte 2x SELECT, 2x ○○, →2x, ←2x, →2x.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte 2x SELECT, 2x ○○, △, SELECT.
Žádné zdi
Zapauzujte hru a stiskněte SELECT, SELECT, ○, ○, △, △, △, △. Pro deaktivaci opakujte stejný postup.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Cheaty zadávejte během zapauzované hry a držení L1
Všechny arény
△, →, ↑, □, △, ←, ↑, □, △.
Statistiky na 13
⊗, □, □, △, ↑, ↓.
Velké hlavy
□, ○, ↑, ←, ←.
Neomezeně speciálních bodů
⊗, △, ○, ↓, ↑, →.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Skejťáci týmu Neversoft
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↑, □, □, △, →, ↑, ○. Po správném zadání uslyšíte zvuk točících se koleček. Pak vložte v menu vytvoření hráče některé ze jmen programátorů Neversoftu, které najdete na zadní straně manuálu.
Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, □, △, ↑, ↓, ←, ↑, □, △, ⊗, △, ○, ⊗, △, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese. Pak vyberte volbu „End Run".
Plný pruh Special
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, △, ○(2x), ↑, ←, △, □.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Statistiky na maximu
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, △, ○, □, △, ↑, ↓.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Zrychlená hra
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, □, △, →, ↑, ○, ↓, □, △, →, ↑, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Krev
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte →, ↑, □, △.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Velké hlavy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, ↑, ←, ←, □, →, ↑, ←.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Tlusťoši
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗ 4x, ←, ⊗ 4x, ←, ⊗ 4x, ←
Hubeňouři
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗ 4x, □, ⊗ 4x, □, ⊗ 4x, □.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Vždy přístupné speciály
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte △, →, ↑, □, △, →, ↑, □, △
Turbo
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↑, □, △
Body navíc
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, →, □, ○, →, □, ○, →
Hubeňouři
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ⊗, 4x □, 4x ⊗, 4x □, 4x ⊗, □
Tlusťoši
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ⊗, 4x ←, 4x ⊗, 4x ←, 4x ⊗, 4x ←
Velké hlavy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↑, ○, ↓

THPS 4

Všechny úrovně
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ⊗, □, ○, ↓, △, ○.
Dokončení celé hry
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte △, →, △, △, ○, ↑, ↓, ←, →, △, △

TWISTED METAL 4

Nesmrtelnost
Jako heslo zadejte ↓, ←, L1, ←, →.
Neomezeně speciálů
Jako heslo zadejte L1, ↓, △, ↑.
Silnější speciály
Jako heslo zadejte ↑, START, ○, L1, ←.
Rychlejší střelba
Jako heslo zadejte L1, L1, ↓, START, ↓.
Rychlejší regenerace života
Jako heslo zadejte , L1, ↓, △, ↑.
Počítač si nedoplňuje životy
Jako heslo zadejte L1, ←, →, ○, →.
Počítač útočí pouze na lidi
Jako heslo zadejte →, △, →, L1.
Všechny dárečky jsou rakety
Jako heslo zadejte ↓, ↓, ○, L1, ←.
Všechny dárečky jsou naváděné rakety
Jako heslo zadejte L1, →, ←, L1, ↑.
Všechny dárečky jsou napalmy
Jako heslo zadejte →, ←, L1, →, ○.
Všechny dárečky jsou časované bomby
Jako heslo zadejte ↑, →, ↓, L1, △.
Hra bez dárečků
Jako heslo zadejte ○, START, ←, L1, START.
Deathmatch mód bez lékáren
Jako heslo zadejte , ↓, △, ○, △.
Tournament a Deathmatch mód bez lékáren
Jako heslo zadejte ↓, L1, ↓, START, ○.

V

V-RALLY

Aktivace cheatů
Na obrazovce s logem Infogrames (duhový pásovec) rychle stiskněte
↑, ↓, △, ○, ↑, ↓, △ +○.
Při správném zadání se vypíše „Lock Off"
Všechny cheaty
Aktivujte cheaty a stiskněte
← + L1 + R2 + L1 + R2

V-RALLY 2

Zpřístupnění všeho
V menu OPTIONS vstupte do „Game Progression" a namačkejte L1, L1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ⊗, ⊗ + SELECT. Nyní si ⊗ zaktivujte políčka.

VIGILANTE 8

Následující hesla pište do kolonky „Password" v options
Všechny nebonusové postavy:
GANGS_ALL_HERE
Vetřelec:
INVITE_VISITOR
Tajné úrovně:
SECRET_LOCALES
Všechny cheaty vypsané výše:
GIMME_DA_WORKS
Bonusové postavy a úrovně:
WMNNWLHTSCUCLH
Velká kola:
MONSTER_WHEELS
Silnější řízené rakety:
DEADLY_MISSILE
Snížená gravitace:
REDUCE_GRAVITY
Hra bez protivníků:
GO_SIGHTSEEING
Nesmrtelnost:
I_WILL_NOT_DIE
Prohlédnutí FMV sekvencí:
SEE_ALL_MOVIES.
Dvě stejná vozidla ve VS módu:
SAME_CHARACTER
Super obtížnost:
HARDEST_OF_ALL
Zpomalení:
SLOW_MOTION_ON

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Chcete-li mít přístup i do úrovní prvního dílu, pauzněte hru a vyměňte disk za CD prvního dílu Vigilante 8. Objeví se zpráva „V8 levels enabled". Vložte zpět disk druhého dílu, opusťte rozehranou hru a budete moci hrát i v původních úrovních.
Najeďte na „Game Status" v Options obrazovce, stiskněte dohromady L1 a L1 a zadejte následující kódy:
Super rakety- BLAST_FIRE
Těžší auta- GO_RAMMING
Velká kola- GO_MONSTER
Zpomalený mód- GO_SLOW_MO
Arcade mód bez protivníků- HOME_ALONE
Prohlédnutí závěrečného videa- LONG_MOVIE
Vypnutí gravitace- NO_GRAVITY
Rychlá akce- QUICK_PLAY
Nesmrtelnost- ELBICNIVNI
Všechna auta- LLA_KCOLNU
Maximální vylepšení aut- LLA_DORTOH
Rychlá střelba- RAPID_FIRE
Rychlejší auta- MORE_SPEED
Lehčí auta- HI_CEILING
Nalákání nepřátel- UNDER_FIRE
Vysoké zavěšení- JACK_IT_UP
Velká kola- GO_MONSTER
Vypnutí létacího Power-up- DRIVE_ONLY
Stejná auta v multiplayeru- MIXED_CARS
Vypnutí všech kódů- NO_CODE

VR POWERBOAT RACING

Velké hlavy
Jako jméno napište DEFORM.
Šampion
Jako jméno napište CUP.
Bonusové lodě
Jako jméno napište PLA.
Minnow-class
Jako jméno napište MIN.
Pike-class
Jako jméno napište IKE.
Barracuda-class
Jako jméno napište CUD.
Slalom
Jako jméno napište L.R.
Minový level
Jako jméno napište U.G.
Rychlé lodě
Jako jméno napište ZOOOOOM nebo SPEEEED.
Malé lodě
Jako jméno napište COMPACT.
Protáhlé lodě
Jako jméno napište LONGONE.
Větší motory
Jako jméno napište LARGE.
Automatické sbírání turba
Jako jméno napište HELP.ME.

W

WARZONE 2100

Na ovladači ve druhém portu stiskněte START a zapněte konzoli. Držte START, dokud se hra nenahraje a pak stiskněte L1, L1, R2, R2, SELECT, START.
Tlačítka na druhém ovladači získají tyto funkce
SELECT - skok do další mise
△ - nesmrtelnost
○ - nekonečné zdroje energie
⊗ - zpřístupnění všech předmětů
L1 - přidá budovy
R2 - přidá jednotky
↑ - silnější super jednotky
→ - silnější normální jednotky
↓ - dokončení výzkumu

WCW MAYHEM

Všichni zápasníci
Zadejte „PLYHDNGYS" jako Pay-Per-View password.
Alternativní zápasníci
Zadejte „NGGDYNLN" jako Pay-Per-View password.
Aréna TNT Nitro
Zadejte „PLYNTRCLSC" jako Pay-Per-View password a můžete si vybrat arénu „Nitro".
Stejní zápasníci
Vložte „DPLGNGRS" jako Pay-Per-View password.
(Cheat funguje pouze v režimech pro dva hráče.)
Maskovaný Rey Mysterio Jr.
Zadejte „MSKDLTLRY" jako Pay-Per-View password.
Tlustí zápasníci
Zadejte „NGGDYNLN" jako Pay-Per-View password. Cheat odemkne obézní verze Billy Kidmana, Alexe Wrighta, Steve Raye a Kida Wratha.
Výběr kulisy
Zadejte „CBCKRMS" jako Pay-Per-View password. V obrazovce Match Setup navolte „Match Options" a vyberte si, kde budete bojovat.
Superzápasníci
Zadejte „MKSPRCWS" jako Pay-Per-View password. Vytvoření bojovníci budou mít vlastnosti na maximu.

WIP3OUT

Všechny následující cheaty se vpisují do jména hráče v „Options" položce „Game Setup".
Přístup ke všem tratím- WIZZPIG
Přístup k „Phantom" třídě hry- AVINIT
Přístup ke všem týmům- JAZZNAZ
Žádné srážky- NOWHEELS
Nekonečné štítů- GEORDIE
Nekonečný Hyperthrust- MOONFACE
Nekonečné zbraně- DEPUTY

WIPEOUT

Bonusová trať
V hlavním menu označte „One Player" a stiskněte L1 + R1 + → + □ + ○ + START
Bonusová loď
V hlavním menu označte „One Player" a stiskněte R2 + R2 + ← + SELECT + START

WIPEOUT 2097

Bonusové týmy
Na ovladači podržte L1 + R2 + START + SELECT, zapněte konzoli a počkejte, dokud se hra nenačte
Challenge mód
V options zadejte některý z kódů:
□, ○, □, △, ○, △, △, ○, □, □, □, △, ⊗, □
□, ○, □, △, ○, △, ⊗, □, ⊗, △, △, ⊗, ○, ○
Všechny tratě
V hlavním menu podržte L1 + R1 + SELECT a stiskněte □, ○, △, ○, □
Nezničitelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 + SELECT a stiskněte △, ⊗, □, ○, △, ⊗, □, ○
Nekonečný čas
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 + SELECT a stiskněte △, □, ○, ⊗, △, □, ○, ⊗.
Nekonečná munice
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 + SELECT a stiskněte ⊗, ⊗, □, □, ○, ○, △.
Kulomety
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 + SELECT a stiskněte □, ○, ⊗, □, ○, ⊗, △.
Tým Piranha
V hlavním menu podržte L1 + R1 + SELECT a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ○, △, □.

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Všechny zbraně a bonusy
V hlavním menu stiskněte
←, →, L1, R1, ○, □, R2, R2
Všechny mise
V hlavním menu stiskněte
↓, ↑, ←, →, ⊗, △, ○, □
Všechny lokace v Patrol módu
V hlavním menu stiskněte
↓, ↑, L1, R1, ⊗, △, R2, R1

WRC ARCADE

Všechny tratě
Držte R1 a zadejte □, □, △, △, ⊗, ⊗, ○, ○
Dokončení arkády
Držte R1 a zadejte □, △, ⊗, ○, ↓, ⊗, △, □
Obrácené tratě
Držte R2 a zadejte △, □, △, ⊗, ○, ⊗, ○

X

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Odemknutí všeho
V hlavním menu stiskněte
SELECT, ↑, R2, R1, L1, R1.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Pro zrušení stiskněte současně
SELECT + START.

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

Cheatový mód
V hlavní obrazovce stiskněte SELECT, ↓, R2, L1, R1, R2. Zpřístupní se vám všechny módy, postavy a FMV sekvence.

XENA: WARIOR PRINCESS

Volba úrovně
Označte „New Game" a stiskněte
△, □, ○, △, □, ↑, ↑, ↑.

Tyto cheaty se zadávají v hlavním menu.
Plné štíty a útok
△, □, △, □, □, ↑, ↑, ↑.

Nesmrtelnost
↑, ↑, ↑, ○, □, ↑, →, ←.

Y

YU-GI-OH

Na tuto hru nejsou cheaty, ale disponujeme passwordy na různé karty. Těch je bohužel tolik, že by na jejich vypsání padla polovina cheateru. Zavolejte tedy na Hotline, kde vám kódy jednotlivých karet naditkují.

PS2 CHEATSTATION

Buďte v obraze s největší databází cheatů a tajemství všech dob! Nyní již přes 300 tipů a cheatů pro PlayStation 2!

0-9

18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER

Bonusové parkovací levely
Dokončete všechny čtyři parkovací levely a získáte bonusový parkovací level. Po zvládnutí i tohoto se zpřístupní ještě jeden.
Nippon Maru
Dohrajte hru za všechny čtyři jezdce, nebo v titulní obrazovce podržte ⊗ a stiskněte START. Držte ⊗, dokud se neobjeví menu s výběrem módu. V libovolném režimu si nyní můžete vybrat truck Nippon Maru.
Bonusové filmečky
Dokončete arkádu se všemi čtyřmi postavami a ve „Score Attack", versus a arkádě si prohlédněte filmečky Nippon Maru.

2002 FIFA WORLD CUP

Zpřístupnění tajných týmů
Všechny bonusové týmy lze vybrat pouze v přátelském zápase a nelze před zápasem nijak měnit jejich soupisky a nastavení.
Tým afrického kontinentu - vyhrajte World Cup s některým týmem Afriky.
Tým amerického kontinentu - vyhrajte World Cup s některým z týmů Jižní, Střední nebo Severní Ameriky.
Tým asijského kontinentu - vyhrajte World Cup s některým z asijských týmů.
Tým evropského kontinentu - vyhrajte World Cup s některým týmem Evropy.
Tým světa - odemkněte všechny výše popsané týmy.

4X4 EVOLUTION

1 000 000 dolarů
V titulní obrazovce nebo zapauzované hře stiskněte R2, ○, L1, ○, L1, L1, ○, R2, ○, R2, L1
25 000 dolarů
V titulní obrazovce, nebo zapauzované hře stiskněte R2, ○, L1, L1, ○, R2, ○, R2, ○, L1
Zpomalení
V titulní obrazovce namačkejte L1, R2, L1, R2, ○, ○. Hra se zpomalí o 50%.
Urychlení
V titulní obrazovce namačkejte L1, R2, L1, R2, ○, ○.
Normální rychlost
V titulní obrazovce namačkejte L1, R2, L1, R2, ○, ○.
Tajná auta
V hlavním menu namačkejte L1, R2, L1, R2, L1, L1.

NOVÉ CHEATY

Big Mutha Truckers
Conflict Desert Storm
Contra: Shattered Soldier
Grand Theft Auto: Vice City
Hitman 2: Silent Assassin
Largo Winch
Legion: The Legend Of Excalibur
MGS2: Substance
Minority Report
Primal
Tenchu 3
The Getaway
The Lord Of The Rings: The Two Towers
Tony Hawk's Pro Skater 4
Whirl Tour
X-Men: Next Dimension
ATV Offroad Fury 2
Dr Muto
Reign of Fire
Savage Skies
The Mark of Kri
WRC II Extreme

A

AGGRESSIVE INLINE

Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (options)
Perfektní Handplant - JUSTINBAILEY
Perfektní grindy - BIGUPYASELF
Perfektní manuály - QUEZDONTSLEEP
Nikdy neumřete - KHUFU
Stále plný ukazatel „Juice" - BAKABAKA
Všechny klíče - SKELETON
Perfektní spiny - ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑
Všechny postavy - ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →
Regenerace „Juice" - ←, ←, →, →, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, AI
Výběr úrovně a všechny věci v editoru parku, plné statistiky - ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, BABA
Snazší wallridy - ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ABABS

AIRBLADE

Odemčení všeho
Začněte Story a v obrazovce výběru stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L1, L2, R2, L1, START+⊗.
Odemčení J.J. Sawyera
Dokončete hru s hodnocením S ve všech úrovních.
Odemčení Naomi
Dokončete úroveň Downtown s hodnocením B.
Odemčení Oskara
Dokončete hru s hodnocením A ve všech úrovních.
Odemčení Insidera
Dohrajte úroveň Storage s hodnocením B.
Odemčení Stunt Attack módu
Dokončete hru.
Nesmrtelnost
START, □, ○, △+⊗, □, ○, START.
Otevření všech úrovní
START, □, ○, △+□, □, ○, START.

AQUA AQUA

Mesozoická éra
V Puzzle módu dokončete Paleozoickou éru.
Cenozoická éra
V Puzzle módu dokončete Mesozoic éru.
Starověká civilizace
V Puzzle módu dokončete Cenozoickou éru.
Story Puzzle a Vs. mód
Udělejte všechny lekce v tréninkovém módu.

APE ESCAPE 2

Hra za Spika
Dohrajte hru do konce se všemi 297 nalezenými opicemi. Najeďte na „New Game" a stiskněte L1+START. Začnete hrát za Spika, lovce z prvního dílu.

ARMORED CORE 2

Dočasná nesmrtelnost
Při hře stiskněte L2 + R2 + R3.

ARMY MEN: AIR ATTACK 2

Kódy do úrovní
2. ↑, ⊗, △, →, ←, □, ○, ⊗
3. △, ○, ↓, ←, □, □, ↑, ↑
4. ⊗, →, ←, ⊗, ○, □, □, △
5. ↓, ↓, ○, □, ○, □, →, ⊗
6. △, ⊗, ↑, ←, →, ←, ○, △
7. ←, □, →, ↓, ○, ⊗, ⊗, →
8. △, →, □, □, ○, ↓, ↓, ⊗
9. ↑, ⊗, □, ←, →, ○, ←, ←
10. △, ↑, ○, ⊗, □, ↓, ↓, ↓
11. ○, ○, ↑, ←, →, ⊗, △, □
12. →, ↑, ⊗, →, ○, □, △, ○
13. ←, ←, △, ○, ⊗, ⊗, ↓, →
14. □, →, ○, ↑, ↓, □, ↓, ⊗
15. ←, →, ○, ⊗, □, ↓, ↓, ○
16. △, ○, ⊗, →, →, ○, □, ↓
17. □, ↑, ↑, →, ←, □, ↓, ⊗
18. ○, ⊗, →, △, □, ↑, ⊗, ⊗
19. ↓, →, ⊗, □, →, ↑, ○, ○
20. ↑, ⊗, ○, ↑, ←, □, ○, ⊗

ARMY MEN: RTS

Supervojáci
Při hře podržte R2 a stiskněte □, □, ⊗, △, ⊗, □.
Superprotivníci
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, □, △, △.
2000 elektriky
Při hře podržte R2 a stiskněte △, □, ○, ⊗, △, ⊗.
5000 plastu
Při hře podržte R2 a stiskněte △, ○, □, ⊗, △, □.
Parašutisti
Při hře podržte R2 a stiskněte ○, □, ○, □, △, △.
Suroviny
Při hře podržte R2 a stiskněte □, □, □, △, ○, ⊗ Z.
Zelená armáda je modrá
Při hře podržte R2 a stiskněte □, △, □, □, ⊗, ○.
Žlutohnědá armáda je zelená
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, □, △, △.
Sebevrazi
Při hře podržte R2 a stiskněte □, △, ←, ←, △, □.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Výběr úrovně
Jako heslo zadejte FREEPLAY
Všechny zbraně
Jako heslo zadejte GIMME
Nesmrtelnost
Jako heslo zadejte NODIE
Neviditelnost
Jako heslo zadejte NOSEEUM
Zmenšení
Jako heslo zadejte SHORTY
Zvětšení
Jako heslo zadejte IMHUGE
Ladicí mód
Jako heslo zadejte THDOTEST

ATV OFFROAD FURY

Všechna ATV
Vyberte režim pro-career a podepište se jako CHACHING. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

Všechny tratě
Vyberte režim pro-career a podepište se jako WHATEXIT. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

Superobtížnost
Vyberte režim pro-career a podepište se jako ALLOUTAI. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

ATV OFFROAD FURY 2

V hlavním menu vyberte Profile Editor, pak Unlock Items a v Cheat Codes zadejte následující cheaty
Univerzální kód- IGIVEUP
Všechny ATV- SHOWROOM
Všechny hry- GAMEON
Všechny tratě- TRLBLAZR
Všechno vybavení- THREADS
Všechny šampionáty- GOLDCUPS
Vypnutí kolizí- FLYPAPER
1000 bodů- GIMMEPTS
San Jacinto- GABRIEL
Agrsivní CPU- EATDIRT

B

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Navýšení zkušeností, duplikace předmětů a zvýšení stavu konta
Tento trik je znám už od hry *Diablo*. S vaší postavičkou si doběhnete k některému z bossů, ze kterého máte hromadu zkušeností (Beholder, Drow Elf Sorceress, Dragon, Onyx Golem...) a uložíte si hru. Zlikvidujete bosse a uložíte si hru na NOVOU pozici. Načtěte starou pozici před soubojem a naimportujte si nově uloženou postavu s již získanými zkušenostmi. Takto to můžete dělat do aleluja. Ten samý trik lze použít i na duplikaci předmětů a peněz.

BATMAN: VENGEANCE

Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Cheat menu
R2, R2, R2, R2, □, □, ○, ○ (v pauze najeďte do „Power Moves" a stiskněte →)
Všechny pohyby a 120 bodů
L1, L1, R2, R2, R2, R2, R2, R2
Neomezeně pout
□, ○, □, ○, R2, R2, R2, R2
Neomezený Batlauncher
○, □, ○, □, L1, L1, R2, R2
Neomezeně Batarangů a el. Batarangů
L1, L1, R2, R2

BIG MUTHA TRUCKERS

Univerzální kód
Jako kód v obrazovce voleb zadejte CHEATINGMUTHATRUCKER nebo ATJCEHJMJ
Evil truck
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VARLEY
Rychlý truck
Jako kód v obrazovce voleb zadejte GINGERBEER
10.000.000 dolarů
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LOTSAMONEY
Výběr úrovně
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LAZYPLAYER
Nekonečný čas
Jako kód v obrazovce voleb zadejte PUBLICTRANSPORT
Nesmrtelnost
Jako kód v obrazovce voleb zadejte 6WL
Automatický satelitní navaděč
Jako kód v obrazovce voleb zadejte USETHEFORCE
Diplomatická imunita
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VICTORS
Malí civilisti
Jako kód v obrazovce voleb zadejte DAISHI

BLADE 2

Výběr úrovně
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, ○, →, ↓, □.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte △, □, △, □, △, ○, △, ○.
Nekonečný Rage
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↓, ←, ↓, →, ↑, →, ↑.
Všechny zbraně
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte □, ○, ↓, ←, ○, ○,△.
Neomezená munice
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ○, →, □, ↑, △, ↓, ⊗.
Obtížnost Daywalker
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ←, ○, ↑, ↓, □, ○, ⊗.
Eskortované NPC jsou nesmrtelní
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, △, ⊗, □, ○, △, ⊗.

BOUNCER

Náhradní oblečení
Při výběru postavy podržte L1, L2, R1 nebo R2 a stiskněte ⊗.

C

CAPCOM VS SNK 2: MILLIONAIRE FIGHTING 2001

Odemknutí bossů
Tajní bossové se zpřístupní po splnění některých dvou následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1500 GPS
Porazte subbosse (Geese nebo Bison)
Udělejte lepší ohodnocení než „Finest KO"
Pokud toto splníte s postavou Capcomu, získáte Shin Gouki, pokud s postavou SNK dostanete God Rugala
Custom Groove
Porazte normálního Goukiho nebo Rugala a dodržte některé dvě z následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1000 GPS
Udělejte více jak čtyři speciální KO
Subboss s vámi bude bojovat
Udělejte více jak dvě LV3 super kombo KO
Random Groove
V obrazovce výběru ukazatele Groove stiskněte START
Mód Boss Challenge
Vybojujte God Rugala i Shin Goukiho a na obrazovce výběru módů najeďte na Arcade a stiskněte △+□
Speciální volby
Dohrajte mód Boss Challenge bez napojení
Nekonečný Custom Groove
Poté, co zlikvidujete všechny postavy nasazené proti vám v režimu Survival, objeví se nová volba
Vítězné pózy
Po vyhrání kola podržte START a **FP**, postava řekne některou ze svých hlášek. Po podržení START a **FK** si postava promluví se svým partnerem z týmu.

CART FURY: CHAMPIONSHIP RACING

Všechny vozy
V cheatovém menu stiskněte △, ⊗, △, □, L2, △
Všechny tratě
V chetavém menu stiskněte R1, △, ⊗, ⊗, R2, L1
Nekonečné turbo
V cheatovém menu stiskněte ⊗, ⊗, □, □, L2, L2
Vypnutí času
V cheatovém menu stiskněte □, L1, R2, ○, △, R1
Neomezeně napojení
V cheatovém menu stiskněte L1, L2, L1, □, △, ○
Velké hlavy
V cheatovém menu stiskněte △, □, □, L2, L1, R2
Malá gravitace
V cheatovém menu stiskněte R2, R1, □, □, L1, L1
Nastavitelné skoky
V cheatovém menu stiskněte L1, L2, L1, R2, ⊗, ⊗
Hustá mlha
V cheatovém menu stiskněte R2, R1, ⊗, □, □, ○
Jízda v noci
V cheatovém menu stiskněte ⊗, ○, △, L2, R2, L1
Raketová kola

V cheatovém menu stiskněte L1, R2, △, □, ○, △
Mrtvá auta
V cheatovém menu stiskněte L1, ○, R1, R2, L2, L1
Mrtvá auta-soupeři
V cheatovém menu stiskněte R2, ○, L1, R2, R2, ✕
Stěna smrti
V cheatovém menu stiskněte ✕, □, R2, △, R1, R2
Všechny FMV sekvence
V cheatovém menu stiskněte L1, ◎, R2, ✕, L2, △
Víc aut a závodníků
V obrazovce výberu jezdce stiskněte R1 abyste získali další jezdce, nebo L1 pro víc aut

COMMANDOS 2
Bonusové mise
V misích nalezněte hnědé bonusové knížky pro zkompletování fotografie na konci.

CONFLICT DESERT STORM
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte ○, ○, ◎, ◎, L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2. Položka „Cheats" se objeví v menu voleb při zapauzované hře.

CONTRA: SHATTERED SOLDIER
30 životů
V úvodní obrazovce na druhém ovladači namačkejte ↑, ↑,↓, ↓, L1, R1, L2, R2, L3, R3

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX
Alternativní konečná sekvence
Sesbírejte všech 46 diamantů

CRAZY TAXI
Rikša
V obrazovce výběru auta stiskněte 3x L1+R1 a pak L1+ R1+ ↑. Pokud jste zadali cheat správně, uslyšíte potvrzovací zvuk a vaše postava bude šlapat na kole.2
Extra obtížnost
V hlavním menu stiskněte L1 + R1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav. Pak stiskněte ✕ a vyberte si režim hry.
Odstranění šipky
V hlavním menu stiskněte R1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav.
Odstranění označení cíle
V hlavním menu stiskněte L1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav.
Režim Another Day
V obrazovce výběru auta podržte R1 a vyberte si jezdce. Změní se rozmístění některých pasažérů.
Změna pohledu
Začněte hrát v režimu Arcade, nebo Original. Na druhém ovladači podržte L1+ R1 a k tomu stiskněte některé z funkčních tlačítek.

D

DARK SUMMIT
Extra body navíc
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, R1, ✕
Všichni jezdci
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, R1, △
Vyhrané závody
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, R1, □
Odemčení Aliena
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, R1, ✕
Střílení
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte □, ○, △, R1
Zpomalení
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte □, ○, △, L1

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2
Odemknutí všech kol
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, □.
Odemknutí Amish Boye
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, □.
Oblečení a filmy
Colin Mackay oblečení - ↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, □.
Colin Mackay video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, □.
Dave Mirra oblečení - ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, □.
Dave Mirra video - →, →, ↑, →, ←, ↑, ↑, □.
Joey Garcia oblečení - ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, □.
Joey Garcia video - ←, ←, ↑, ↑, ↓, →, ↓, □.
Kenan Harkin oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, □.
Kenan Harkin video - ←, ←, ←, ←, →, →, ↓, ↓, □.
Leigh Ramsdell oblečení - ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, □.
Leigh Ramsdell video - ←, ←, ↓, ↓, ←, →, ↓, ←, □.
Luc-E oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, □.
Luc-E video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, □.

DAVID BECKHAM SOCCER
Zpřístupnění editoru hráčů
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Střelte více jak 5 gólů ve „Free Play" a v nastavení hry se objeví editor hráčů.
Tým Manchester Eleven
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Free Kicks" a získáte tým Manchester Eleven do skupiny Beckhamových týmů
Světový tým All-Stars
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Passing" a získáte tým hvězd do skupiny Beckhamových týmů.
Tým England Eleven
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Crossing" a získáte tým England Eleven do skupiny Beckhamových týmů.
Legendární zápasy
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Získejte hodnocení více jak 15ti bodů v „Target Shooting". V arkádě vyberte „Classic Match" a získáte přístup k legendárním utkáním.
Bonusové stadiony
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Dokončete „Panel Bash" do 10 vteřin. V nastavení hry přátelských zápasů budete mít přístup do Aztécké arény a skákacího hradu

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
CG galerie
Dohrajte režim Team s pěti různými postavami.
Speciální konečné titulky
Dohrajte Story Mode se všemi postavami na nejtěžší obtížnosti.
Rozjásanější postavy
Nastavte věk na více než 13 let.
Zpřístupnění Baymana
Dohrajte se všemi postavami hru na lehké obtížnosti.
Zpřístupnění Tengua
V režimu Survival nasbírejte 10 hvězdiček.

DEUS EX
God mód
Při hře stiskněte SELECT a zadejte R2, R2, L1, R1, START, START, START.

DINO STALKER
Bonusy
Dohrajte hru na lehkou obtížnost a odemkne se vám speciální menu a přehrávač filmů.
Dohrajte hru na normální obtížnost a dostanete možnost zahrát si ve dvou.

DOWNFORCE
Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte L1, △, R1, △, ↓, ↓, ○
Lepší CPU
V hlavním menu stiskněte △, →, ←, ○, ↑, ○, ↓, →
Aréna Crash
V hlavním menu stiskněte ←, →, →, □, ↓, △, △, □
Aréna Crash v multiplayeru
V hlavním menu stiskněte →, ←, ←, ○, ↑, △, △, □
Trofej začátečníka
V hlavním menu stiskněte →, →, L1, △, △, R1, →
Trofej pokročilého
V hlavním menu stiskněte →, →, □, ←, L1, R1, □, □
Trofej experta
V hlavním menu stiskněte →, →, ○, ←, L1, ○, R1, ○
Šampionát pokročilých
V hlavním menu stiskněte ↓, □, ↑, □, →, →, ←
Šampionát experta
V hlavním menu stiskněte ↓, ○, ↑, ↓, ○, ○, R1, L1
DR MUTO
Nesmrtelnost- NECROSCI
Nezranitelnost- CHEATERBOY
Tajné přeměny- LOGGLOGG
Všechny přeměny- EUREKA
Volný pohyb- BEAMMEUP
Prohlížení FMV sekvencí- HOTTICKET
Super zakončení- BUZZOFF

DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES
Všechna kouzla
Při hře podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
Nesmrtelnost
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte ✕, ↓, △, ↑, ○, →, □, ←.
Zvýšení levelu
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte □, △, ○, ✕, →, ↓, ←, ↑.
Doplnění energie
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte △, ↓, ○, ←, □, →, ✕, ↑.
Přidání peněz
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte ○, □, →, ←, ✕, △, ↓, ↑.

DRIVEN
Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Všechna auta
↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓
Všechny tratě
↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑
Arkádový šampionát
→, ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←
Multiplayerový šampionát
←, ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →

DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE
V hlavním menu označte „Classified Files" a tiskněte ✕. Na klávesnici pak můžete zadat některý z následujících cheatů:
Nesmrtelnost
TEAMBUDDIES
Všechny mise
KINGSLEY
Neomezená munice
BLASTRADIUS
Bonusové levely
KREUZLER
SHEARER
UBERDOOPER

DYNASTY WARRIORS 2
Následující cheaty zadávejte v hlavním menu.
Postavy Wu - □, □, R2, R2, R1, R1, □, □
Postavy Shu - □, □, R1, R1, R2, R2, □, □
Výběr stran - držte △ a stiskněte R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2
Editor úvodní sekvence - R2, R2, R2, L2, L2, L2, R1, L1
Zpřístupnění všech skrytých postav □, R1, □, R2, □, R2, □, R1.

E

EA CRICKET 2002
Najeďte do obrazovky „EA Sports". Zde stiskněte R2, ○, L2, R1 a SELECT. Získáte tak super odpalovače.

ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE
Neomezený H2O
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte □, □, △, ✕.
Nekonečné životy
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ✕, ✕, ↑, ↑.
Výběr úrovně
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, △, ✕, ✕.
Plná vitalita
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ✕, ✕.
Plavání se skupinkou
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ✕, ↑, ✕, ↓, ✕, △.

ESPN NBA 2NIGHT 2002
Zvýšení úspěšnosti střelby
V obrazovce cheatů zadejte jako kód EXCELLENT.
Lepší hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód ABILITYBONUS.
Míče místo hlav
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BALLHEAD.
Velké hlavy
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHEAD.
Velké ruce
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHAND.
Velké nohy
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGFOOT.
Tenčí hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód PANCAKE.
Malí hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód MINIMINI.
Temnota
V obrazovce cheatů zadejte jako kód DARKNESS.
Nejsou diváci
V obrazovce cheatů zadejte jako kód NOSPECTATOR.
Neviditelní hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód INVISIBLE.
Míč zanechává stopu
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BEFOREIMAGE.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
Bonusové konečné video
Dokončete hru a vyskočte z ní dříve, než se spustí titulky. Pakliže titulky normálně odmáčknete, nespustí se speciální zakončení.
Monkey Invaders
Úplně dokončete úkoly v Monkey Kombat (výpis po stisknutí R2 v Monkey Kombat) pro každý opičí postoj. Pak získáte minihru Monkey Invaders.
Hra Murrayball
V paláci Prostheses použijte databázi registrací a podívejte se na spis Ryana J. Danzwithwolvese (ještě předtím, než se podíváte na Beznošého muže). Pak se podívejte do sekce Bonus v Options. Měli byste mít Murrayball zpřístupněný.

EVIL TWIN
Nekonečné životy
✕, □, △, ✕, ○
Super střely
○, △, △, □, ✕
Rychlá střelba
□, △, ✕, △, ○
Zaměřovač
○, ○, ✕, △, □
Sniper mód
□, ○, ✕, △, ○

EXTERMINATION
Mód Expert
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete začínat s 500 kulkami, 50 náboji do brokovnice, 30 granáty, 1,000 jednotkami do plamenometu a 25 raketami. Dále pak budete mít 20x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster Shot A a 3x Booster Shot B. Obtížnost nepřátel se znatelně zvýší.
Mód Secret
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a Rogerovým nožem a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete mít 300 kulek, 50 střel do brokovnice, 99 granátů, 1000 jednotek do plamenometu a 25 raket. Dále pak budete mít 25x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster shot A a 3x Booster shot B.

EXTREME-G 3
Nekonečně turbo
V hlavním menu stiskněte R1 + L1, R2 + L2, R1 + L1 a R2 + L2.
Nekonečně munice
Přerušte hru a stiskněte L2, R2, L1, R1, R2 + L2 a R1 + R2.
Nekonečně brnění
Přerušte hru a stiskněte R1 + L1, R2 + L2, R1 + L1 a R2 + L2.
Odemknutí všech tratí
V hlavním menu stiskněte L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1 a potom R1 + L1 + L2 + R2.

F

F1 2001
Galerie
Vyhrajte světový šampionát na všechny čtyři obtížnosti.

FANTAVISION
Extra volba
Dohrajte hru na obtížnost Normal a uložte ji pro odemknutí Extra volby v hlavním menu.
Extra 2 volba
Dohrajte hru na obtížnost Hard a uložte ji pro odemknutí Extra 2 volby v hlavním menu.

FIFA 2001
EA all-star tým
Označte Arsenal v obrazovce výběru týmů, pak podržte ○ a stiskněte START.

FREEKSTYLE
Odemykací kód
Jako kód napište LOKSMITH
Všechny postavy
Jako kód napište POPULATE
Všechny obleky
Jako kód napište YARDSALE
Všechny tratě
Jako kód napište TRAKMEET
Všechny kola
Jako kód napište WHEELS
Bez kola
Jako kód napište FLYSOLO
Zpomalení
Jako kód napište WTCHKPRS
Malá gravitace
Jako kód napište FTAIL
Rychlejší plnění Freeku
Jako kód napište FIRESALE
Stále aktivní Freek
Jako kód napište ALLFREEK
Boost za každý úspěšný trik
Jako kód napište MO BOOST
Nekonečný Boost
Jako kód napište FREEBIE
Clifford Adoptante
Jako kód napište COOLDUDE
Mike Jones
Jako kód napište TOUGHGUY
Jessica Patterson
Jako kód napište BLONDIE
Greg Albertyn
Jako kód napište GIMEGREG
Jezdec s helmou
Jako kód napište HELMET
Trať Burn It ^
Jako kód napište CARVEROK
Trať Gnome Sweet Gnome
Jako kód napište CLIPPERS
Trať Let It Ride
Jako kód napište BLACKJAK
Trať Rocket Garden
Jako kód napište TODAMOON
Trať Crash Pad FreeStyle
Jako kód napište WIDEOPEN
Trať Burbs FreeStyle
Jako kód napište TUCKELLE
Kolo Briana Deegana Dominator
Jako kód napište WHOZASKN
Kolo Briana Deegana Heavy Metal

Jako kód napište HEDBANGR
Kolo Briana Deegana Mulisha Man
Jako kód napište WHATEVER
Oblek Briana Deegana Muscle Bound
Jako kód napište RIPPED
Oblek Briana Deegana Commander
Jako kód napište SOLDIER
Kolo Clifforda Adoptante Gone Tiki
Jako kód napište SUPDUDE
Kolo Clifforda Adoptante Hang Loose
Jako kód napište STOKED
Kolo Clifforda Adoptante Island Spirit
Jako kód napište GOFLOBRO
Oblek Clifforda Adoptante Tiki
Jako kód napište WINGS
Oblek Clifforda Adoptante Tankin' It
Jako kód napište NOSLEEVE
Kolo Grega Albertyna Champion
Jako kód napište NUMBER1
Kolo Grega Albertyna National Pride
Jako kód napište PATRIOT
Kolo Grega Albertyna The King
Jako kód napište ALLSHOOK
Oblek Grega Albertyna Sharp Dresser
Jako kód napište ILOOKGUD
Oblek Grega Albertyna Star Rider
Jako kód napište COMET
Kolo Jessicy Patterson Charged ^
Jako kód napište LIGHTNIN
Kolo Jessicy Patterson Racer Girl
Jako kód napište TONBOY
Kolo Jessicy Patterson Speedy
jako kód napište HEKACOOL
Oblek Jessicy Patterson Warming
Jako kód napište LAYERS
Oblek Jessicy Patterson Hoodie Style
Jako kód napište NOT2GRLY
Kolo Leeann Tweeden Hot Stuff
Jako kód napište OVENMITT
Kolo Leeann Tweeden Seducer
Jako kód napište GOODLOOK
Kolo Leeann Tweeden Trendsetter
Jako kód napište STYLIN
Oblek Leeann Tweeden Fun Lovin'
Jako kód napište THNKPINK
Oblek Leeann Tweeden Red Hot
Jako kód napište SPICY
Kolo Mika Jonese Beater
Jako kód napište KICKBUTT
Kolo Mika Jonese Flushed
Jako kód napište PLUNGER
Kolo Mika Jonese Lil' Demon
Jako kód napište HORNS
Oblek Mika Jonese Blue Collar
Jako kód napište BABYBLUE
Oblek Mika Jonese High Roller
Jako kód napište BOXCARS
Kolo Mika Metzgera Bloodshot
Jako kód napište EYEDROPS
Kolo Mika Metzgera Rhino Rage
Jako kód napište SEVENTWO
Kolo Mika Metzgera Rock Of Ages
Jako kód napište BRRRRRAP
Oblek Mika Metzgera Ecko MX
Jako kód napište HELLOOOO
Oblek Mika Metzgera All Tatted Up
Jako kód napište BODYART
Kolo Stefy Bau 211
Jako kód napište TWONEONE
Kolo Stefy Bau Amore
Jako kód napište HEREIAM
Kolo Stefy Bau Disco Tech
Jako kód napište SPARKLES
Oblek Stefy Bau Playing Jax
Jako kód napište KIDSGAME
Kolo Stefy Bau UFO Racer
Jako kód napište INVASION

FREQUENCY
Cheat mód
V titulní obrazovce zadejte
↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓.
\Potom při hře namačkejte
→, ←, ←, →, ↑.

G

GAUNTLET: DARK LEGACY
Všechny animace
Když se hra nahrává, podržte ⊗. Po obrazovce s copyrightem se začnou přehrávat všechny animace ze hry. Tlačítkem ⊗ přeskočte k další animaci, tlačítkem START přehrávání zrušíte.
Jména
Zadejte jakékoliv z následujících kódů jako své jméno pro aktivaci cheatu.
INVULN - Nesmrtelnost
ALLFUL - Devět elixírů a klíčů
100000K - 10 tisíc zlata za každý level
QCKSHT - Rychlá střela
XSPEED - Rychlý pohyb
SSHOTS - Stálý super shot
MENAGE - Stálý triple shot
REFLEX - Stálý reflect shot
EGG911 - Stálý Pojo the Chicken
1ANGEL - Stálá Anti-Death
OOOOOO - Stálá neviditelnost
PURPLE - Stálé turbo

GIANTS: CITIZEN KABUTO
Cheat menu
Jako kód napište ALPUN.
Obchod s cheaty
Jako kód napište LILBUDY, pak při hře stiskněte START+↑.
Nesmrtelnost
Jako kód napište MOLITOR.
Výběr úrovně
Jako kód napište MBP4UJP.
Neomezená munice
Jako kód napište FALLOUT.
Neomezené palivo v JetPacku
Jako kód napište 38HK.
Nekonečná mana
Jako kód napište BGDA.
Rychlejší pohyb
Jako kód napište THEHARE.
Pohled zpředu
Jako kód napište ⊗TRASEE.
Přiblížení
Jako kód napište CLOSEUP.
Pohled zpředu při hře za Kabuta
Jako kód napište KVIEW.
Vícebarevná grafika
Jako kód napište DOROTHY.
Červená grafika
Jako kód napište ANGRY.
Zelená grafika
Jako kód napište SNIPEME.
Modrá grafika
Jako kód napište UDDOIT2.

GRADIUS 3 A 4: MYTHOLOGY OF REVIVAL
Zvýšení účinnosti dvojitých střel
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊡, ⊙.
Zvýšení účinnosti laseru
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ⊙.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC
Profi obtížnost
Vyberte Arcade mód, označte obtížnost „Hard" a podržte L1+ L2, dokud se nezmění na „Professional".

GRAND THEFT AUTO 3
Tank
Při hře stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, R1, R2, L1, △, ⊙, △
Dodo
Při hře stiskněte →, R2, ⊙, R1, R2, ↓, L1, R1
Snížení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Zvýšení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←
Všechny zbraně
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Plné zdraví
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Neprůstřelná vesta
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Peníze
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Zničení všech aut
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R1, R2, R2, △, ⊡, ⊙, △, L2, L1
Hopsavá auta
Při hře stiskněte R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, △. Tlačítkem L3 nebo R3 donutíte auto skákat
Krev, krev, více krve
Při hře stiskněte ⊡, L1, ⊙, ↓, L1, R1, △, →, L1, ⊗
Mlha
Při hře stiskněte L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ⊗
Zamračené počasí
Při hře stiskněte L1, L2, R1, R2, L2, R1, L2, ⊡
Déšť
Při hře stiskněte L1, L2, R1, R2, L2, R1, L2, ⊙
Normální počasí
Při hře stiskněte L1, L2, R1, R2, L2, R1, L2, △
Urychlení hry
Při hře stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, L1, △, ⊙, △
Jiné oblečení
Při hře stiskněte →, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, →
Uřvaní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, R1, R2, L2, L1
Agresivní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, R1, R2, L2, L1
Šílení civilisté
Při hře stiskněte R2, R1, △, ⊗, L2, L1, ↑, ↓
Chuligán
Jděte ke stěně a stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L2, R1, R2, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑.
Postava se vymoční na stěnu a policisté vás začnou stíhat za vandalství

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
Všechny zbraně #1
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Všechny zbraně #2
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←
Všechny zbraně #3
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓
Plné brnění
R1, R2, L1, ⊗, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Plné zdraví
R1, R2, L1, ⊙, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Spáchání sebevraždy
→, R2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, R2, L1
Zvýšení úrovně Wanted
R1, L1, ⊙, R2, ←, →, ←, →, ←, →
Snížení úrovně Wanted
R1, L1, ⊙, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Sekáč (některé ženy jdou za vámi)
⊙, ⊗, L1, L1, R2, ⊗, ⊗, ⊙, △
Změna oblečení
→, →, ←, ↑, L1, R2, ←, ↑, ↓, →
Hrajte jako Ricardo Diaz
L1, R2, R1, R2, ↓, L1, R2, R2
Hrajte jako Lance Vance
⊙, R2, ←, ⊗, R1, L1, ⊗, L1
Hrajte jako Candy Suxxx
⊙, R2, ↓, R1, ←, →, R1, L1, ⊗, R2
Hrajte jako Ken Rosenberg
→, L1, ↑, R2, L1, →, R1, L1, ⊗, R1
Hrajte jako Hilary King
R1, ⊙, R2, L1, →, R1, L1, ⊗, R2
Hrajte jako Love Fist Guy #1
↓, L1, ↓, R2, ←, ⊗, R1, L1, ⊗, ⊗
Hrajte jako Love Fist Guy #2
R1, R2, R2, L1, →, R2, ←, ⊗, ⊡, L1
Hrajte jako Phil Cassidy
→, L1, ↑, R2, L1, →, R1, L1, →, ⊙
Hrajte jako Sonny Forelli
⊙, L1, ⊙, R2, ←, ⊗, R1, L1, ⊗, ⊗
Hrajte jako Mercedes
R2, L1, ↑, R1, →, R1, →, ↑, ⊙, △
Vykouzlit Rhino
⊙, ⊙, L1, ⊙, ⊙, ⊙, L1, R2, R1, △, ⊙, △
Vykouzlit Bloodring racer
↓, R1, ⊙, R2, R2, ⊗, R1, L1, ←, ←
Vykouzlit Bloodring Banger
↑, →, →, L1, →, ↑, ⊡, R2
Vykouzlit Hotring racer #1
R1, ⊙, R2, →, L1, R2, ⊗, ⊗, ⊡, L1
Vykouzlit Hotring racer #2
R2, L1, ⊙, →, L1, R1, →, ↑, ⊙, R2
Vykouzlit Romero's Hearse
↓, R2, ↓, R1, R2, ←, R1, L1, ←, →
Vykouzlit Love Fist
R2, ↑, R2, ←, ←, R1, L1, ⊙, →
Vykouzlit Trashmaster
⊙, L1, ⊙, R1, ←, ←, R1, L1, ⊙, →
Vykouzlit Sabre Turbo
→, R2, ↓, R2, R2, ⊗, R1, L1, ⊙, ←
Vykouzlit Caddie
⊙, L1, ↑, R1, R2, ⊗, R1, L1, ⊙, ⊗
Zničení aut
R2, R2, R1, L1, R2, R2, ⊡, △, ⊙, △, R2, L1
Agresivní řidiči
R2, ⊙, R1, R2, ←, R1, L1, R2, R2
Růžová auta
⊙, L1, ↓, R2, ←, ⊗, R1, L1, →, ⊗
Růžová auta
⊙, L1, ↓, R2, ←, ⊗, R1, L1, →, ⊙
Černá auta
⊙, R2, ↑, R1, ←, ⊗, R1, L1, ←, ⊙
Letící auto
→, R2, ⊙, R1, R2, ↓, L1, R1
Perfektní ovládání vozu
△, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1
Slunečné počasí
R2, ⊗, L1, L1, R2, R2, R2, ↓
Oblačné počasí
R2, ⊗, L1, L1, R2, R2, R2, △
Zamračené počasí
R2, ⊗, L1, L1, R2, R2, R2, ⊡
Bouřka
R2, ⊗, L1, L1, R2, R2, R2, ⊙
Mlha
R2, ⊗, L1, L1, R2, R2, R2, ⊗
Zrychlení času
⊙, ⊙, L1, ⊡, L1, ⊡, ⊡, ⊡, L1, △, ⊙, △
Zpomalení času
△, ↑, →, ↓, ⊡, R2, R1
Nepokoje na ulicích
↓, ←, ↑, ←, ⊗, R2, R1, R2, L1
Obyvatelé vás nenávidí
↓, ↑, ↑, ↑, ⊗, R2, R1, R2, R2
(Poslední dva cheaty nelze vypnout)

GRAVITY GAMES
Hlavní kód
Jako cheat zadejte LOTACRAP.
Maximální statistiky u všech jezdců
Jako cheat zadejte MAXSTATS.
Všechna kola
Jako cheat zadejte PIKARIDE.
Dennis McCoy's
Jako cheat zadejte DMCDMAN.
Bobby Bones
Jako cheat zadejte BONEGUY.
Ptačí mozky
Jako cheat zadejte FLYAWAY.
Nažhavená dívčina
Jako cheat v zadejte BADGIRL.
Angus Sigmund
Jako cheat zadejte SIGMAN.
Babička
Jako cheat zadejte OLDLADY.
Bonusový level 1
Jako cheat zadejte OILSPILL.
Bonusový level 2
Jako cheat zadejte CHOOCHOO.
Bonusový level 3
Jako cheat zadejte ARTRIDER.
Bonusový level 4
Jako cheat zadejte ARTCOMP.
Bonusový level 5
Jako cheat zadejte FUZYDIRT.
Bonusový level 6
Jako cheat zadejte VOLCANO.
Bonusový level 7
Jako cheat zadejte PAVEMENT.
Bonusový level 8
Jako cheat zadejte GGFLYER.
Bonusový level 9
Jako cheat zadejte MUDPUDLE.
Bonusová FMV sekvence 1
Jako cheat zadejte ANDFMV.
Bonusová FMV sekvence 2
Jako cheat zadejte DMCFMV.
Bonusová FMV sekvence 3
Jako cheat zadejte JAMFMV.
Bonusová FMV sekvence 4
Jako cheat zadejte LEIFMV.
Bonusová FMV sekvence 5
Jako cheat zadejte MATFMV.
Bonusová FMV sekvence 6
Jako cheat zadejte REUFMV.
Bonusová FMV sekvence 7
Jako cheat zadejte FUZFMV.

GUNGRIFFON BLAZE
Lepší vybavení
Jako jméno pilota zadejte „FAE MASTER!", jako zemi Mexiko a pohlaví žena.

GUILTY GEAR X
Speciální kostýmy
Různé zbarvení kostýmů při výběru postav získáte stisknutím START, dvouvteřinovým držením △ nebo ⊗.
Hra za robotického Kye
Aktivujte mód Guilty Gear a v obrazovce výběru postav vyberte Ky.
Odemknutí Dizzyho
Na obrazovce „Press Start" stiskněte ↓, →, →, ↑. Nebo dosáhněte 30. level v režimu Survival a poražte Dizzyho
Mod Guilty Gear
V režimu Survival dosáhněte 100. levelu a poražte finálního soupeře. Mód Goulty Gear si poté můžete aktivovat v Options.

H

HALF LIFE
Nesmrtelnost
Stiskněte
←, ⊡, ↑, △, →, ⊙, ↓, ⊗
Neomezená munice
Stiskněte
↓, ⊗, ←, ⊙, ↓, ⊗, ←, ⊙
Zpomalení
→, ⊡, ↑, △, →, ⊡, ↑, △
Neviditelnost
←, ⊡, →, ⊙, ←, ⊡, →, ⊙
Mód Alien
↑, △, ↑, △, ↑, △, ↑, △
Jiná gravitace
↑, △, ↓, ⊗, ↑, △, ↓, ⊗

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊡, △, ⊙
Přeskočení úrovně
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, L3, ⊙, ⊗, ⊙, ⊗
Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, R2, R2, R1, L1
Všechny zbraně
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, ↑, ⊡, ⊗
SMG a 9mm pistole SD
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, ↑, R2, R2
Plné zdraví
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, ↑, ↓
Nabití
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, R1, L1
Zpomalení
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, ↑, L2
Pěstní mód
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, ↑, ↑
Jiná gravitace
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, L2, L2
Bombový mód
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, ↑, L1
Režim Megaforce
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, R2, R2
Nastřelovací mód
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, R1, L1

I

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2
Skryté týmy
Legendární Anglie - vyhrajte pohár euro za Anglii
Legendární Argentina - vyhrajte americký pohár za Argentinu
Legendární Holandsko - vyhrajte pohár euro za Holandsko
Legendy Brazílie - vyhrajte americký pohár za Brazílii
Evropský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Evropy
Asijský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Asie
Americký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Ameriky

Africký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Afriky
Světový All-Stae - vyhrajte mezinárodní pohár s libovolným týmem po vyhrání všech předchozích All-Star týmů

J

JAK AND DAXTER
Nekonečná energie
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ←, ↓, →, ⊗, ⓐ

JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
Nesmrtelnost
Podržte L1 + R2 a stiskněte ↑, ↓, ◎, ◎, ↓, ↓, ↓, ←, ◎. Začněte hrát a při hře stiskněte START. Poté podržte ↓ + L2 + R1 a stiskněte ◎, ◎, R2, ◎, L1, □, □, ◎.

JEREMY MCGRATH SUPER-CROSS WORLD
Měsíční gravitace
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↑, ↑, L1, □, ◎
Neomezené turbo
V hlavním menu namačkejte R2, L1, □, ◎, ◎, ◎

JONNY MOSELEY MAD TRIX
Cheatový mód
Na obrazovce s nápisem „Press Start" podržte tlačítka v následujícím pořadí L2 + L3 + R1 + ↓ + □ + ◎

K

KELLY SLATER'S PRO SURFER
Aktivační kód
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 7145558092
Všichni surfeři
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 9495556799
Výběr úrovně
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3285554497
Všechna prkna
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 6195554141
Všechny obleky
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 7025552918
Všechny triky
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 6265556043
Hotové úkoly
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8565558792
Statistiky na maximu
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2125551776
Vyšší skoky
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2175550217
Perfektní rovnováha
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2135555721
Pohled z vlastních očí
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8775553825
Hraní za Tony Hawka
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3235559787
Hraní za Freaka
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3105556217
Hraní za Travise Pastrana
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8005556292
Hraní za Rainbow
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8185555555
Hraní za Tiki God
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8885554506
b
vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8185551447

KENGO: MASTER OF BUSHIDO
Hra za studenta
Při výběru postavy podržte L1 + R2 + L2 + R2.

Skryté postavy
Dohrajte hru dokonce a po projití Doja se vám postupně vybarví siluety bojovníků.

Finální postava
Po dohrání hry se vám zpřístupní poslední postava. Vyberete ji podržením L1 + R1 + R2 + L2 a stisknutím ⊗.

KESSEN
Hrajte za West
Dohrajte hru s Eastem.

Battle Mode
Dohrajte hru s Eastem i Westem pro odemknutí nové volby v hlavním menu.

KNOCKOUT KINGS 2001
Bonusové postavy
Následující kódy zadávejte na místo jména
Ashy Knucks - MECCA
Barry Sanders - MRBARRY
Bernardo Osuna - OSUNA
Chuck Zito- ZITO
Charles Hatcher - HATCHER
David Bostice - BOSTICE
David Defiagbon - DEFIAGBN
David DeMartini - DEMART
Jason Giambi - JGIAMBI
Joe Mesi - BAILEY
John Botti - JBOTTI
Junior Seau - JRSEAU
Muhammad Ali - SBATISTE
Owen Nolan - OWNOLAN
Ray Austin - AUSTIN
Steve Francis - STEVEF
Trevor Nelson - NELSON

L

LARGO WINCH
Cheat mód
V hlavním menu namačkejte Select, □, □, ◎, ◎, ⓐ, □, ⓐ, ◎

LE MANS 24 HOURS
Zadejte následující kódy jako jména v šampionátu:
Odemknutí všech tratí - SPEEDY
Odemknutí všech aut - ACO
Odemknutí všech šampionátů - NUMBAT
Prohlédnutí titulků - HEINEY

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2
Začínáte se Soul Reaverem a železným brněním
V hlavním menu stiskněte L1, R1, L2, R2, □, ◎, ⓐ

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2
Bonusové materiály
Stiskněte v hlavním menu ←, ⓐ, →, ⓐ, ↓, ◎, ⊗
Fire Reaver
Přerušte hru, podržte R1 a stiskněte ↓, ◎, ⓐ, ↑, →, ◎

LEGENDS OF WRESTLING
Zpřístupnění všech postav
V hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⓐ, ⓐ, □

LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR
Doplnění zdraví
Při hře stiskněte L2, L2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
1000 Arthurových vojáků
Při hře stiskněte L2, L2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
1000 Gweneveriných vojáků
Při hře stiskněte L2, L2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

LEGO RACERS 2 HRANÍ ZA MARŤANA
V hlavním menu stiskněte →, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑

Tratě na Marsu
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ↓, ←, →
Širokoúhlý mód
v hlavním menu stiskněte ←, ←, ←, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →, →

LMA MANAGER 2002
Peníze
Jako jméno napište MINTED.
Automatický výběr taktiky
Jako jméno napište NO BRAINER.
90% schopnosti
Jako jméno napište AWESOME.
Rychlejší běh
Jako jméno napište HYPERACTIVE.
Agresivní hráči
Jako jméno napište WHO WANTS SOME.
Vyhrání všech zápasů
Jako jméno napište RUN OF FORM.
Dostupní všichni hráči
Jako jméno napište FANTASY.
Rychlá stavba stadionu
Jako jméno napište QUICK DRY.
Rychlé uzdravování
Jako jméno napište HEALING HANDS.
Slepý rozhodčí
Jako jméno napište MUST BE BLIND.
Slunečné počasí
Jako jméno napište SUN BURN.
Deštivé počasí
Jako jméno napište UMBRELLA.

M

MADDEN NFL 2001
Madden Millenium Team
Abyste získali tajný tým, musíte získat všech 296 Madden karet ve zlatě!

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
Všechny úrovně mimo Road Trip
jděte na obrazovku s nápisem „Press Start" a rychle namačkejte □, →, →, ⓐ, ↓, □.

MAX PAYNE
Osm Painkiller Pillů
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R2, R1, ⓐ, ◎, ⊗, □
Všechny zbraně a plná munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R2, R2, ⓐ, ◎, ⊗, □
Nekonečná munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R1, R2, ⓐ, □, ⊗, ◎
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2. Po každém automatickém uložení se musí kód zadat znovu.
Výběr úrovně
Začněte hru a doběhněte až do podzemky. Stiskněte SELECT, vraťte se do hlavního menu a stiskněte ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ◎.

MDK2 ARMAGEDDON
Kurt v boxerkách
V hlavním menu podržte L2 a R2 a stiskněte □, □, ⓐ a □. Kurt bude oblečen pouze do trenýrek.
Bláznivá kamera
Přerušte hru, podržte L2 a R2 a stiskněte ◎, ⊗, ◎, ⊗. Úhel kamery se změní. Zadejte totéž ještě jednou pro návrat do normálu.

METAL GEAR SOLID 2 DEMO
Pusa
V místnosti se skříňkami vlezte do skříňky s plakátem holky. Uvnitř stlskněte a podržte L1 pro zazoomování. Snake ji políbí!

Perverzní stráže
Otevřete skříňku s obrázkem holky v bikinách a „zavolejte" stráže. Schovejte se v jiné skříňce a sledujte stráže. Normálně by prohledali místnost, ale teď se budou věnovat obrázku, za chvíli odejdou...

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
Bonusy za nasbírané medaile
Poté, co nasbíráte všechny medaile v jednotlivých misích, zpřístupní se vám různá videa. Ta potom naleznete v sekci „Movies". Budete se moci podívat na „Making of" a „History of" u každé mise, v níž jste získali medaile.
Doplnění energie
Až narazíte na chleba, snězte ho. Nejen že dobře chutná, ale i uzdravuje.
Kódy do Enigmy
Monkey - misi dokončíte se zlatými hvězdami
Whatyouget - zabijte jednou ranou
Lemur, Gorilla, Baboon, Orangutan - tajné mise
Whereru - neviditelní nepřátelé
Boing - hopsavé granáty
Longshot - sniper mód
Urtheman - zemřete po první ráně
Timewarp - získáte zlaté hvězdy v předchozím levelu
Glassjaw - nepřátelé jdou zabít pouze headshotem
Bulletzap - kulky vám neublíží
Habrdashr - pánové v klobouccích
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte □, L1, ◎, R1, ⓐ, L2, SELECT, R2.
Neomezená munice
Zapauzujte hru a stiskněte ◎, L2, □, L1, SELECT, R2, ⓐ, SELECT.h

MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE
Následující kódy zadávejte v obrazovce s nápisem „Press start". Hra pak nejde ukládat
Nesmrtelnost
→, ⊗, R1, ⓐ, ↑, L2, ⊗, ←, L1, ◎, ⊗, R2
Všechny zbraně
↑, ↓, ⊗, □, R1, ⓐ, ⓐ, ←, ◎, L1, L1, →
Výběr úrovně
R2, ⓐ, ←, ◎, □, L2, ←, ↑, ⊗, ↓, L2, □
Plný blesk
←, →, ↑, ↓, L1, ◎, ⓐ, R2, ←, ↓, □, □
Plné Homingy
→, ↑, □, L1, ←, ←, L1, ←, ◎, ←
Plný paprsek
←, ◎, ⓐ, →, L1, □, ←, R1, R1, ⓐ
Zaplněná oblast
←, ⊗, ⓐ, ↑, ⊗, ↓, □, L2, ←, R2
Hra bez power-upů
↓, ↑, ⊗, □, ↓, ↑, ⊗, □, L1, L2, □, ◎
Boss mód
R1, ⓐ, ↓, ↓, ⊗, L2, ←, □, →, ⓐ, R2, L1
Tréninkové mise
□, ↑, L2, ←, ⓐ, ⊗, R2, ◎, →, R1, □, ◎
Data agentů
↑, ↓, ◎, R2, ←, L2, →, ⊗, R2, □, ↑, R1
Data vetřelců
□, L1, ◎, L2, ↓, ⓐ, R1, →, ⊗, ←, R2, ⓐ

MGS2: SUBSTANCE
Stealth (neviditelnost) a Bandana (neomezená munice pro Snaka)
Hru na tankeru dohrajte na tři různé obtížnosti s celkovým součtem 120 psích známek
Stealth (neviditelnost) a Wig (neomezená munice pro Raidena)
Hru v čističce dohrajte na tři různé obtížnosti se všemi psími známkami
Sluneční brýle
Po druhém dohrání bude mít Snake i Raiden sluneční brýle
Odemčení obtížnosti European Extreme
Dokončete hru na normální obtížnosti
Mód Boss survival
Dokončete Sons Of Liberty na jakoukoli obtížnost
Mód Photograph
Dokončete režimy bomb, hold up a eliminate a ve VR misích získáte fotograf
Ninja Raiden
Splňte 50% VR misí za Raidena
Raiden X
Splňte úkoly z VR misí na 100% jako Raiden a Ninja Raiden
Pliskin
Splňte 50% VR misí za Snaka
Tuxedo Snake
Udělejte za Pliskina 100% misí z VR
Snake z původního MGS
Udělejte celé VR mise za Snaka, Pliskina, Tuxeda Snake, Raidena, Ninja Raidena, and Raidena X
Jiné zakončení
Dohrajte Snakův scénář a odemkněte M9. Začněte hru a používejte M9 na bosse k jejich eliminaci.

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING
Bugina
Vložte paměťovou kartu s uloženou pozicí ze hry *Smuggler's Run* - budete moci použít Dune Buggy z této hry.

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING
Železný Mike
Dohrajte módy "Tyson's Challenge" a "Iron Mike". Získáte přístup k lepšímu Mikovi
Zpřístupnění boxerů
Vyhrajte bronzový, stříbrný a zlatý pásek a získáte všechny borce v režimu pro jednoho hráče. Abyste pak získali i samotného Mika Tysona, budete ho muset porazit ve finálovém utkání o zlatý pás.
Zpřístupnění boxerů, ringů, herních módů a dalších věcí
Na titulní obrazovce po objevení výzvy „Press Start" zadejte následující kódy.
Všichni boxeři, arény a režimy:
□, ◎, L2, R2
Další kostýmy a textury:
L1, R1, ⊗, ⊗, ⓐ, ⊗
Titulky (pozměněné):
⊗, ⓐ, □, ◎
Velké hlavy:
□, ◎, ↑, ↓
Malé hlavy: □, ◎, ↓, ↑
2D mód: ↓, ↑, ◎, □
Mutanti:
□, ←, ↑, ⓐ

MINORITY REPORT
Nesmrtelnost
Jako kód zadejte LRGARMS
Výběr úrovně
Jako kód zadejte PASSKEY
Přeskočení úrovně
Jako kód zadejte QUITER
Všechny komba
Jako kód zadejte NINJA
Všechny zbraně
Jako kód zadejte STRAPPED
Maximum munice
Jako kód zadejte MRJUAREZ
Maximální poškození
Jako kód zadejte SPINACH
Zdraví navíc
Jako kód zadejte BUTTER↑
Hraní za klauna
Jako kód zadejte SCARYCLOWN
Hraní za trestance
Jako kód zadejte JAILBREAK
Hra za GI
Jako kód zadejte GNRLINFANTRY
Hra za Lizarda
Jako kód zadejte HISSSS
Hra za Moseleye
Jako kód zadejte BIGLIPS
Hraní za Naru
Jako kód zadejte WEIGHTGAIN
Hraní za Nikki
Jako kód zadejte HAIRLOSS
Hraní za robota
Jako kód zadejte MRROBOTO
Hraní za superhrdinu
Jako kód zadejte S↑ERJOHN
Hraní za zombí
Jako kód zadejte IAMSODEAD
Volné míření
Jako kód zadejte FPSSTYLE
Arény „bolesti"
Jako kód zadejte MAXIMUMHURT
Štít
Jako kód zadejte STEEL↑
Baseballová pálka
Jako kód zadejte SLUGGER
Hadrová panenka
Jako kód zadejte CLUMSY
Tlačítko zpomalení
Jako kód zadejte SLIZOMIZO
Odrážející se muž
Jako kód zadejte BOUNZMEN
Přecpané lokace
Jako kód zadejte CLUTZ
Dramatický konec
Jako kód zadejte STYLIN
Závěrečná sekvence
Jako kód zadejte WIMP
Výtvarné návrhy
Jako kód zadejte SKETCHPAD

Všechny FMV sekvence
Jako kód zadejte DIRECTOR
nevybírat
Jako kód zadejte DONOTSEL

MONSTERS, INC.
99 životů
při hře podržte L1+R1 a stiskněte ○, ○, ○, △, □, ⊗, △
plné zdraví
při hře podržte L1+R1 a stiskněte ○, ○, ○, □, △, ⊗, △
plný ukazatel strašení
při hře podržte L1+R1 a stiskněte ○, ○, ○, □, □, ⊗, △

MOTO GP
Odemčení Klonoy
Vyhrajte Challenge 22 a získáte Klonou jako jezdce.

MOTOR MAYHEM
Nesmrtelnost
Při hře v Endurance podržte L1 + R1 + L2 + R2 a rychle stiskněte ←, →, →, ○, □.
Beze zbraní
Při hře podržte L1 a stiskněte ⊗, ⊗, □.
Štít
V cheatové obrazovce aktivujte „Instant Combo", podržte R1 a stiskněte △, □, △, □.

MR MOSQUITO
Minihry pro dva hráče
Po zapnutí PS2 držte na druhém ovladači START + SELECT
Ovládání je následující:
Dopředu - □
Skok - ⊗
Super útok - △ (pokud je ukazatel plný), ⊗ vyskočte a stiskněte △
Mamka Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte L1 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, □, □, R1, R1, R1
Tatík Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte R2 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, □, □, R2, R2, R2

MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL
výběr kola
spusťte hru pro dva hráče. na prvním ovladači držte R1 + R2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, △. Pak na druhém ovladači stiskněte △ + R2 + R2 + ⊗

N

NBA HOOPZ
Cheaty
Zadejte následující kódy v obrazovce Vs předtím, než začne zápas:
Nekonečné turbo - □, x3, ⊗, ○ x2, ↑
Malé hlavy - □ x3, ⊗ x3, ←
Pláž - ⊗ x2, ○ x3, ←
Ulice - □ x3, ⊗ x2, ←

NEED FOR SPEED 2: HOT PURSUIT
Všechny kódy se zadávají v hlavním menu.
Odemknout BMW Z8:
□, →, □, →, R2, △, R2, △
Odemknout HSV Coupe GTS:
L1, L2, L1, L2, R1, △, R1, △
Odemknout McLaren F1 LM:
□, L1, □, L1, △, →, △, →
Odemknout Porsche Carerra GT:
←, →, ←, →, R1, R1, R1, R2
Odemknout Ferrari F50:
L1, △, L1, △, →, R2, →, R2
Odemknout Ferrari F550:
L1, □, L1, □, →, R1, →, R1

NHL 2001
Super útočník
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Peter Forsberg nebo Jaromir Jagr.
Super obránce
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Sandis Ozolinsh nebo Chris Pronger.
Super brankář
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Patrick Roy, Dominik Hasek nebo Ed Belfour.
Chlápek
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Bruce Willis. Komentátoři ho budou nazývat „Dude".

NO ONE LIVES FOREVER
výběr mise
najeďte na „Load Game", držte L3 + R3 a stiskněte ⊗ pro vstup do obrazovky „Select Mission"

O

ONI
Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, L2, L1.
Nesmrtelnost
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, R3, L3, R3, ○.
Neomezený Phase Cloak
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, R1, R3, R2, L3.
Mód rotačních kulometů
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, R2, R2, L1, L3.
Antigravitační rukavice
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, R3, L3, ○, □.
Smrt jednou ranou
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, ○, □.
Výběr postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, R2, R2, R2, R2.
Vyhublé postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, □, ○.
Velké postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, R3, □, ○, L3.
Velké hlavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, START, □, ○, START.

ONIMUSHA: WARLORDS
Bonusový oblek pro Samanosuka
Dokončete hru a uložte si vygenerovanou pozici. Začněte novou hru jako Special a Samanosuke bude nacpaný v pandím oblečku, kterému můžete tlačítkem L2 otevírat/zavírat hlavu.
Bonusový oblek pro Kaede
Dokončete hru se všemi Fluority a hodnocením S a uložte si vygenerovanou pozici. Začněte novou hru jako Special a Kaede bude oblečená v dračím oblečku.
FMV sekvence z Onimusha 2
Dokončete hru a uložte si vygenerovanou pozici. V položce New game vyberte „Special Report".
Minihra Oni Spirits
Dokončete hru se všemi 20 Flourity a uložte si vygenerovanou pozici. Po projití všech 20 pater získáte do nové hry neomezenou munici, Bishamon Sword a další bonusy.
Lehká obtížnost
Začněte novou hru a zemřete do patnácti vteřin. Při obtížnosti Easy nelze získat hodnocení S.
Bishamon Ocarine
Po použití Evil Plate si promluvte s vousáčem zamotaným do látky a nechejte se přenést do světa Dark Realm. V posledním 20. patře najdete v truhle bonusový předmět Bishamon Ocarine
Bishamon Sword
Po poražení Marcelusse v Demon Realm jděte do místnosti s manovou fontánou a u blokovaných dveří použijte Bishamon Ocarine.

ONIMUSHA 2
Lehká obtížnost
Začněte hru a třikrát zemřete, pak si budete moci vybrat lehkou obtížnost, ve které ale nebudete ohodnoceni
Těžká obtížnost
Dokončete hru na normální obtížnosti
Super obtížnost
Dokončete hru na těžké obtížnosti
Bonusy
Dokončete hru a zpřístupní se vám uzamčené bonusy
Mód Team Onimusha s funkcí zabití jednou ranou
Dokončete mód Team Onimusha
Ultimátní mód
Dohrajte hru na obtížnost Hard, ve „Special Features" aktivujte „Ultimate Mode"
Mód Issen
Dohrajte minihru Oni Organization
Mód Mind Twister
Dohrajte hru s posbíranými všemi kresbami co ve hře jsou
Další kostým pro Jubeie
Najděte předmět „Fashionable Goods" dohrajte hru s hodnocením S. v sekci „Special Features" si pak aktivujte extra Jubeie
Další kostým pro Oyu
Dohrajte vícerým hraním hru na 100% a buďte zadobře se všema NPC. Po odemčení všech scénářů v „Scenario Route" vstupte do „Special Features" a aktivujte extra Oyu

OPERATION WINBACK
Mód Trial
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte △ a stiskněte START

Mód Max power mode
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte L1, R2, R2, R2, L2, △, ○, △, ○. Podržte L1 a stiskněte START

Mód Sudden Death
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte R2, R2, R2, R2, ○, △, ○, △. Podržte L1 a stiskněte START

Všechny postavy v multiplayeru
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte ○ a stiskněte START

ORPHEN: SCION OF SORCERY
Restart bitvy
Přerušte hru pokud jste v koncích. Zvolte "Equip" a objevíte se na začátku bitvy s plnou energií.

Q

QUAKE 3: REVOLUTION
Přeskočení úrovně
Při hře podržte R1 + R2 + L1 + SELECT a stiskněte ⊗, ○, □, △, ⊗

P

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT
Hudba z SSX
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ○, ⊗, △, L2, □, ○. L3, START, R3, L3
Více peněz
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte △, R3, L1, □, ⊗, R3, START, L3, ○, L2
Vylepšení galeony Wind Dance
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte L2, △, R3, L3, ⊗, □, R3, START, L1, ○
Neomezeně předmětů
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte △, L1, START, L2, R3, L3, □, ⊗, R3, ○
Meč
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte R3, START, L2, L3, □, ⊗, L1
Zobrazení všech pokladů
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte R3, ⊗, △, L3, ○, L1, START, L3, □, L2
Nezničitelná galeona Wind Dancer
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte START, △, L1, ⊗, R3, L2, □, R3, ○, L3
Získání všech klíčů od truhel
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ○, START, ⊗, □, R3, L1, L3, L2, △, L3
Nesmrtelná Katarina
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ⊗, ○, L3, △, R3, START, R3, L1, L2, □
Nekonečně Wind Boost
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte START, L1, R3, □, L3, ○, L2, △, ⊗, L3

PORTAL RUNNER
Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ○, ←, ○, →, ○, □, ←, ←, →, L2
Plná energie
Zapauzujte hru, držte L2 a stiskněte ○, ○, ○, □, □, R2, R1, ↑,
Všechny FMV sekvence
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ←, →, ←, ↓, ↑, ↓, R1, ○, R2, □

PRIMAL
V hlavním menu nebo sekce bonusů dohromady podržte L1, L2, R1, R2, dokud se neobjeví „Magická tabulka". Zde pak zadávejte cheaty najetím do příslušného řádku, označením písmene a za držení ⊗ šipkou ← a → vyberte písmeno. Celé slovo pak potvrďte □ a vyskočte z menu △.

Nesmrtelnost - DEMONISE
Odemčení kol ze Solum - SNOWFLIGHT
Odemčení kol z Aquis - CHARYBDIS
Odemčení kol z Setba - FLINTLOCK
Odemčení kol z Volva - SUNSTONE
Vyplnění celé karetní galerie - ARCANUM
Zabíjení jednou ranou - MORTIFIC
První bonus - SEABREEZE
Druhý bonus - AURORA
Třetí bonus - PSYCHOSIS
Čtvrtý bonus - MIRRORY
Pátý bonus - ASCENDANT

PRISONER OF WAR
Všechny úrovně
Jako heslo zadejte ger1eng5.
Zamčení úrovní
Jako cheat zadejte defaultm.
Všechny deníky
Jako cheat zadejte alltimes.
Všechna jádra
Jako cheat zadejte coretimes.
Žádná jádra, kromě stávajícího
Jako cheat zadejte farleymydog.
Pohled první osoby
Jako cheat zadejte Boston.
Pohled třetí osoby
Jako cheat zadejte Foxy.
Nekonečno peněz
Jako cheat zadejte Dino.
Změna velikosti hlídačů
Jako cheat zadejte Muffin.
Blbější hlídači
Jako cheat zadejte Quincy.
Vypnutí střelby
Jako cheat zadejte Fatty.

PRO EVOLUTION SOCCER
Tým Evropy (původní)
Vyhrajte European Cup za Anglii
Tým Holandska (původní)
Vyhrajte European Cup za Holandsko
Tým Německa (původní)
Vyhrajte European Cup za Německo
Tým Brazilie (původní)
Vyhrajte American Cup za Brazilii
Tým Argentiny (původní)
Vyhrajte American Cup za Argentinu
Tým světových All-Star
Vyhrajte International Cup za jakýkoli tým
Tým evropských All-Star
Vyhrajte International Cup za Francii

PRO RALLY 2002
Všechna auta, tratě a režimy
Jako jméno zadejte PEROPAVO
Všechna auta
Jako jméno zadejte MACHOMAN
Všechny tratě
Jako jméno zadejte MORATA
Všechny bonusy z Arcade módu
Jako jméno zadejte THEMASTER
Všechny režimy
Jako jméno zadejte PACMAN
Mód Challenge
Jako jméno zadejte CUAQUEZ
Mód Trophy
Jako jméno zadejte MADDUCK
Šampionát v profi módu
jako jméno zadejte OOOH SI

PROJECT EDEN
Cheat mód
Najeďte do menu týmů a podržte SELECT. Na levé an. páčce stiskněte ↑ a třikrát s ní opište 360° po celém obvodu ve směru hodinových ručiček. V pravém dolním rohu se objeví ikona cheatového menu.

R

RAYMAN M
Všechny postavy
Jako jméno zadejte PUPPETS, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci
Všechny levely
Jako jméno zadejte ALLRAYMANM, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci
všechny bojové arény
Jako jméno zadejte ALLFISH, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci
Všechny závodní okruhy
Jako jméno zadejte ALLTRIBES, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci
Všechny obleky
Jako jméno zadejte CARNIVAL, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci
Grafika z dob starého filmu
Jako jméno zadejte OLDTV, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci

RAYMAN 2: REVOLUTION
Cheat mód
Při hře vstupte do obrazovky voleb. Najeďte do „Sound", označte „Mute" a podržte L1 + R1. Následně stiskněte L2, R2, L2, R2, L2, R2. Nelze použít v první úrovni.

RC REVENGE PRO
Všechny vozy
V hlavním menu stiskněte L1, L2, R1, R2, ○, □
Všechny tratě
V hlavním menu stiskněte L1, R1, R2, □, ○
Odemknutí dalšího poháru
V hlavním menu stiskněte L1, R1, R2, L2

READY 2 RUMBLE: ROUND 2
Zpřístupnění všech postav a dresů
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, →, R2, ←, →, →, R1, R1, R2.
Zpřístupněný Freak E. Deke a Michael Jackson
V obrazovce výběru boxera stiskněte 13x R1, R2, 10x R1, L2
Hoooodně pomalý boxer
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, ↓, ↑, ↓, →, →, 19x R1, R2.
Více pohledů kamery
V obrazovce výběru boxera stiskněte 20x R1, R2, R1, R2, 21x R1, L2, 18x R1, R2, 9x R1, L2, 14x R1, R2, R1, R1, R1, R1, R1, R2, ←, →, ↑, ↓, L2
Prázdninové oblečení
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, ↓, →, ↑, 8x R1, R2, 4x R1, L2
Všechny tréninky
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↓, ↑, ↓, ↑, 20x R1, R2
Režim velkých hlav
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, R1, R1, R1
Odemknutí všeho
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, →, ←, ←, →, ↑, ↓, 5x R1, L2
Rychlejší hra
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, 5x R1, R2
RUMBLE na prvním levelu
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, R2
Plný ukazatel RUMBLE
Zapauzujte hru a zadejte L2, R1, R1, R2, R1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, ←, →, ↑, ↓
RUMBLE na druhém levelu
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, R1, R2
Nastavit Vánoce jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2.
Nastavit Velikonoce jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte

→, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R2.
Nastavit Halloween jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2
Ring Independence Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R2
Ring Nový rok
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R2
Ring St. Patrick's Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R2
Ring Díkůvzdání
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2
Ring Valentine's Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R2
Začátek ve finálovém zápase
V obrazovce výběru boxera stiskněte R2, ↓, →, ↑ ←, 6x R1, R2, R1, R1, R2
Odemknutí šampionských trenek
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↓, →, →, ↑, R1, R2, 20x R1, R2
Prohlédnutí titulků
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, →, ↓, R1, R2
Hubeňouři
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, R1, R2
Tlusťoši
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, R1, R1, R2
Velké boxerky
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, →, ↑, ↓, R1, R2.
Zombíci
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↑, →, ↓, R1, R1, R2

REDCARD SOCCER 2003
Odemčení všeho
Jako jméno zadejte BIGTANK.

REIGN OF FIRE
Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ○, ○, ←, ←, □, ↓, ↑, ○
Následující cheaty zadávejte při zapauzované hře
Přeskočení úrovně
□, △, ←, Down, →, △, →, ↑, ✕
Nesmrtelnost
✕, △, →, ←, ○, ↑, ↓, ↓, →, ○, ○
Větší síla
✕, △, →, ↑, →, △, ○, →
Sežehnutí všeho
□, △, ←, ↓, □, □
Kozí mód
△, →, ←, ←, ○, △, □, →, ↑

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
Další varianta Chrisse
Dohrajte Battle mód za Weskera
Battle mód
Dohrajte hru s libovolnou obtížností a hodnocením.
Pohled první osoby v Battle módu
Dohrajte hru s obtížností Normal nebo Easy a hodnocením
Nekonečný raketomet
Dohrajte hru s hodnocením A. Začněte hru z uložené pozice a raketomet najdete hned v první bedně
Další variace Claire v Battle módu
Dohrajte Battle mód za Jill.
Hraní Battle módu za Steva Burnsida
V druhé části najděte v podzemí Gold Lugers (zbraně)
Zastavení času
Podržte L1 a stiskněte START. Při tomto zapauzování neubíhá čas
Odemknutí Hunka
Dohrajte Battle mód na normální obtížnosti za méně jak tři a půl hodiny. Rovněž musíte sebrat všechny dokumenty, co lze v průběhu sebrat.
Odemknutí raketometu v Battle módu
Dohrajte se všemi postavami Battle mód s hodnocením „A"
Odemknutí Weskera v Battle módu
V inkubační laboratoři seberte ze země Weskerovy brýle, nebo dohrajte Battle mód za Steva

RESIDENT EVIL: SURVIVOR 2
Tajné hlášení
V každé úrovni sesbírejte všechny zprávy a získáte složku „Secret Report".
Mód Vs Roach
V režimu Dungeon dokončete první misi.
Panzerfaust EX
Dohrajte hru v režimu Vs. Roach a zpřístupní se vám v tom samém módu Panzerfaust EX s nekonečnou municí.
Chris Redfield
Dokončete Inferno 6. misi a získáte Chrise Redfielda s Linear Launcherem a nekonečnou municí v něm
Rodrigo
Dokončete všechny jeskynní mise včetně Inferna 7. mise a získáte Rodrigua vyzbrojeného pouze nožem.
Vylepšení parťáka
Dokončete hru a vašemu partnerovi se v arkádě zvýší level na 4. Dokončete hru podruhé a bude na 8. levelu.

RIDGE RACER V
Tajemství
Dokončete Grand Prix režim tak, že v každém závodě skončíte jako první, čímž se vám otemknou extra režimy.

Duel
Pokud porazíte časy tajných aut, budete vyzváni k duelu. Porazíte-li protivníka, necháte si jeho auto. Získáte-li všechny čtyři (Angel, Devil, Pluto a Spirit), budete závodit proti všem najednou!

Výdrž
Pokud se vám podaří postupně najet 999 kilometrů, odemkne se speciální režim 99 Trial Endurance Race.

ROBOT WARS
Zpřístupnění všeho
Jako jméno zadejte JPEARCE

RUNE: VIKING WARLORD
Nesmrtelnost
Zapuzujte hru a stiskněte □, ○, ←, →, ○, □
Maximální síla run
Zapuzujte hru a stiskněte ↑, ↓, ←, →, □, ○

S

SAVAGE SKIES
Všechny příšery
V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ✕
Všechny úrovně pro multiplayer
V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ←, →, ✕
Nesmrtelnost
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ✕, ↑, ✕
Splnění všech úkolů
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ✕
Získání krystalu
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ←, ↑, →, ↓, ←, ✕, ✕

SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS
Všechny powerupy
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ○, □,
Všechny FMV sekvence
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte □, □, □, ○, ○, ○, □, ○, □
Prohlédnutí titulků
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte □, ○,

SHADOW OF MEMORIES
Konce
Ve hře je celkem šest různých zakončení: dohrajte hru s pěti různými normálními konci pro přístup k speciálnímu prodloužení, kde máte přístup k speciálnímu zakončení.
Filmy
Dohrajte hru jednou pro odemknutí filmu z Tokyo Games Show 2000. Dohrajte hru se třemi různými konci pro film z privátní evropské výstavy Konami. Dohrajte hru na všech šest zakončení pro odemknutí dalšího filmu z Tokyo Games Show 2000.

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER
V hlavním menu označte options a zadejte některý z cheatů:
Všechny postavy, úkoly a prkna
Podržte R2 + → a stiskněte △, □, △, ○, △
Výběr úrovně
Podržte R1 + → a stiskněte △, □, △, ○, △
Status na maximu
Podržte L1 + → a stiskněte △, △, ○, △
Všechny FMV sekvence
Podržte R1 + ← a stiskněte △, △, ○, △
Všechny cheaty
Podržte L2 + ← a stiskněte △, □, △, ○, △

SILENT HILL 2
Extra menu
Stiskněte v menu L1+L2

SILENT SCOPE
Alternativní ovládání
Připojte myš s USB konektorem do konzole, vyjměte ovladač a hra je podstatně snazší a ovládání intuitivnější...
Mód „Profesionál"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 4x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Zaměřovač a ukazatel nepřátel je nyní vypnut.
Mód „Noční vidění"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 5x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Nyní máte možnost hrát ve tmě za pomoci pušky s nočním viděním.
Převedení životu na čas
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ○. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a půl života se přemění na 5 vteřin. Cheat lze opakovat.
Převedení času na životy
Zapauzujte hru a stiskněte △, ✕, →, ←, →, ←, ○, ✕, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a 5 vteřin se přemění na půl života. Cheat lze opakovat.

SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE
Přeměna životu na čas
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ○
Přeměna času na životy
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ○, ✕, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑
Tři kredity
Dohrajte hru 16x
Čtyři kredity
Dohrajte hru 31x
Neomezené kredity
Dohrajte hru 101x

SILPHEED: THE LOST PLANET
Všechny zbraně
Jako jméno napište GLOIRE

SIMPSONS ROAD RAGE
V options podržte L1+R1 a namačkejte následující kombinace
Apuovo vánoční auto
△, △, ○, △
Bartův „Frankenstein Soap Racer"
△, △, ○, ✕
Atomový autobus
△, △, □, ✕
Červená bedna
△, △, □, ○
Noc
✕, ✕, ✕, ✕
Autíčko s limonádou p. Burnse
△, △, □, □

SKY ODYSSEY
Auto Gyro
Dohrajte všechny levely ve Sky Canvas režimu s více než 90 body.
UFO
Dohrajte všechny levely v Target režimu s hodnocením gold.
ME-262
Dohrajte Adventure režim.
Stealth Fighter
Dohrajte všechny levely v Adventure režimu pod deset minut.
Všechny mise
Jděte do mission obrazovky a stiskněte SELECT, ✕, △, R1, R2 + L2.
Všechna letadla
Jděte do obrazovky letadel a stiskněte □, ○, L1, R2 a SELECT.

SLED STORM
Odemčení všech tratí a skútrů
V obrazovce Press Start podržte L1 + R1 a stiskněte ○, □, ↑, ○, △, ↓.

SMUGGLER'S RUN
Neviditelnost
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, L1, R2, L1, L1, R2.
Lehčí vozy
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R1, R1, L2, R2, R2.
Vypnutá gravitace
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.
Zvýšení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, L2, R2, →, →, →.
Snížení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←.

SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
Přerušte hru a zadejte následující kódy:
Neviditelnost -
R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.
Světlejší auta -
L1, R1, R1, L2, R2, R2.

SOLDIER OF FORTUNE
Nesmrtelnost
Při hře stiskněte L1+L2+R1+R2 a přimáčkněte ←.
Nekonečná munice
Při hře stiskněte SELECT, podržte R1+□ a nakonec ←.
Těžké zbraně
Při hře stiskněte START, podržte L2+R2+□ a stiskněte ←.
Chladné zbraně a výbušniny
Při hře stiskněte START, podržte L1+R1+□ a stiskněte ←.
Bez nabíjení
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + R1 + □ a stiskněte ←.
Žádné cíle
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + □ a stiskněte ←.
Žádná gravitace
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + ← + □ a stiskněte START.

SPACE CHANNEL 5 PART 2
Získání kontroly nad CPU
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 a stiskněte ○, △, □

SPLASHDOWN
Cheatový mód
V hlavním menu vyberte volby, držte R2 a rychle namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, ○, □, ○
CPU vás neskopne
Jako kód zadejte TopBird
Těžké tratě
Jako kód zadejte Hobble
Nejlepší provedení
Jako kód zadejte PMeterGo
Všechny tratě
Jako kód zadejte Passport
Všechny postavy
Jako kód zadejte AllChar
Všechny obleky
Jako kód zadejte LaPinata
Super nadupané AI
Jako kód zadejte AllOutAI
Všechny konečné sekvence
Jako kód zadejte Festival
Hraní časovek proti UFU
Jako kód zadejte IBelieve

SPIDERMAN: THE MOVIE
Zápas proti Pilounovi
Abyste si mohli zabojovat proti Pilounovi, vyberte v tréninku nácvik normálního boje. Po poražení prvních 59 nepřátel na vás narukuje obávaný naolejovaný Piloun.
Odemknutí minihry
Pinhead Bowling
Získejte při hře dohromady více jak 10 000 bodů a v režimu trénink si zahrajte kuželky (nebo spíš skopávačky?).
Zpřístupnění druhého příběhu za Zeleného goblina
Dohrajte hru na obtížnosti Hero. Nyní můžete hrát za zeleného Goblina.
Nekonečné zásoby pavučin
Získejte při hře dohromady 50 000 bodů.
Zpřístupnění tajného filmečku s Vulturem
Získejte při hře dohromady 20 000 bodů.
Zpřístupnění tajného filmečku se Shockerem
Získejte při hře dohromady 30 000 bodů.
Cheaty zadávejte v cheatovém menu
girlnextdoor - hra za Marry Jane
hermanschultz - hra za Schockera
serum - hra za vědce
knuckles - hra za syčáka 1
stickyrice - hra za syčáka 2
thugsrus - hra za syčáka 3
captainstacey - hra za pilota vrtulníku
freakout - hra za Spideye ala Matrix
realhero - hra za policejního důstojníka
organicwebbing - hevyčerpatelné pavučiny
koala - hdemknutí všech komb
romitas - zpřístupnění přeskoku úrovně při pauze
imiarmas - zpřístupnění všech úrovní
dodgethis - útoky po vzoru Matrixu
joelspeanuts - nepřátelé s velkými hlavami
spiderbyte - malý Spider-Man
goestoyourhead - Spidey s velkou hlavou
underthemask - first-person perspektiva
headexplody - odemknutí bonusových tréninků

SPY HUNTER
FMV sekvence z průběhu vytváření hry
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo MAKING a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence seriálové znělky
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo GUNN a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
Saliva: tvé nakažení
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SALIVA a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence o navrhování hry
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SCW823 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence zkušebního spuštění
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo WWS413 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

SSX
Zpřístupnění všeho
V Options podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ↓, ←, ↑, →, ✕, □, △, ○.
Statistiky na maximu
V Options podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, □.

SSX TRICKY
Mix Master Mike:
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ✕, ✕, →, ✕, ✕, ↓, ✕, ✕, ←, ✕, ✕, ↑.
Prkno Mallora (pouze pro Elise)
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ✕, ✕, →, ○, ○, ↓, △, △, ←, □, □.
Lepivé prkno
V titulní obrazovce podržte L1 +

R1 a stiskněte ⊡, ⊡, →, △, △, ↓, ○, ○, ←, ⊗, ↑.

STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE

Plná munice
Zapauzujte hru, držte R1+R2 a stiskněte SELECT
Všechny zbraně
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + L3+ R1 + R2 a stiskněte SELECT
Automatické zaměřování
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 a stiskněte SELECT
Doplnění štítů na 100
Zapauzujte hru, držte L1 + R1 a stiskněte SELECT
999 životů
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte SELECT
God mód
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R3 + R1 + R2 a stiskněte SELECT
Nemrtvý mód
Zapauzujte hru, držte L1 + R2 + R3 + R1 + L2 + L3 a stiskněte SELECT

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Univerzální kód
Jako kód zadejte PNYRCADE
Nesmrtelnost
Jako kód zadejte QUENTIN
Z-95
Jako kód zadejte HEADHUNT
Vypnutí údajů v kokpitu
Jako kód zadejte NOHUD
Jiné úhly kamery
Jako kód zadejte DIRECTOR
Obrácené ovládání
Jako kód zadejte JARJAR
Vzkaz od programátorů
Jako kód zadejte MAGGIE

STAR WARS: STARFIGHTER

Odemčení všech cheatů
Jako kód zadejte OVERSEER
Nesmrtelnost
Jako kód zadejte MINIME
Tajné lodě za bonusové mise
Jako kód zadejte BLUENSF
Mise pro multiplayer
Jako kód zadejte ANDREW
Vypnutí pohledu kokpitu
Jako kód zadejte NOHUD
Galerie nepřátelských lodí
Jako kód zadejte SHIPS
Obrázky lodí a postav
Jako kód zadejte HEROES
Skicy
Jako kód zadejte PLANETS
Obrácené ovládání
Jako kód zadejte JARJAR
Vzkazy programátorů
Jako kód zadejte LTDJGD
Původní obrazovka
Jako kód zadejte SHOTS, SIZZLE nebo HOTEL
Tým programátorů
Jako kód zadejte TEAM
Obrázek Simona
Jako kód zadejte SIMON
Jamesův den v práci
Jako kód zadejte JAMES
Titulky
Jako kód zadejte CREDITS
Vánoční FMV sekvence
Jako kód zadejte WOZ
Jiné úhly kamery
Jako kód zadejte DIRECTOR. Tlačítko SELECT přepíná kamery

STAR WARS: RACER REVENGE - RACER 2

cheatový mód
v tabulce zápisu rekordů se podepište jako NO TIME

všechny tratě
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte →, ←, →, ←, ○, ⊡, ○, ⊡

těžká obtížnost
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △

zpřístupnění původních návrhů
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte →, ⊡, ←, ○, ↓, ⊗, ↑, △

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Boba Fett
V hlavním menu stiskněte ⊡, ○, △, ○, ⊡. kód vypnete kombinací ⊡, **bojový tank AAT**
V hlavním menu stiskněte ○, ⊡, ○, ⊡. kód vypnete kombinací ○, ⊡, △, ○, ⊡
Silná královna Amidala:
v hlavním menu stiskněte ↓, SELECT, ↑, SELECT, ←, →, SELECT
jezdci Naboo Kaadu
v hlavním menu stiskněte L1, R1, L2, R2
jezdci Shaak
v hlavním menu stiskněte ↑, →, ↓, ←, SELECT
nekonečný boost
v hlavním menu stiskněte L1, R2, L1, R2, ⊡, SELECT
Space Freighter
v hlavním menu stiskněte L1, R1, SELECT, ○
bojové arény
v hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←
mód Death Star
v hlavním menu stiskněte R1, R1, R1, R1, ↑, ←
Super honk
v hlavním menu stiskněte ○, ○, ○, ○, L2, SELECT
ježdění pozpátku
v hlavním menu stiskněte L2, L2, L2, L2, ○, SELECT
rychlé a malé tratě
v hlavním menu stiskněte L1, L1, L1, L1, R2, ⊡
rotační mód
v hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓
klouzavý mód
v hlavním menu stiskněte ←, →, ⊡, ○, L1, L2

STATE OF EMERGENCY

Neomezená munice
L1, L2, R1, R2, △
Nesmrtelnost
L1, L2, R1, R2, ⊗
Neomezený čas
L1, L2, R1, R2, ○
Silnější postava
L1, L2, R2, R1, ⊡
Všechny zbraně
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte 3x ⊡, L1, R1, L2 a 5x ⊡

STREET FIGHTER EX 3

Tajní bojovníci
Abyste je odemkli, musíte opakovaně porazit Original režim, ale pokaždé s jinou postavou. Vždy se vám odemkne jedna postava, celkem jich je devět.

Tajné medaile
Získejte všech devět medailí každého týmu v režimu Career pro odemknutí následujících voleb:
Bronzová: Sakura je hlasatel.
Stříbrná: Odemknete Bisona 2.
Zlatá: Odemknete Evil Ryu.
Platinová: VS Buson 2 a Vs True Bisson přibudou do režimu Arena.

STREET HOOPS

V cheatovém menu zadejte kódy:

Perfektní střílení:
○, ○, ○, ⊡, ⊡, ⊡, R1, L2
Urychlení času:
○, ○, ○, ⊡, ⊡, ⊡, L1, L2
Power game:
R2, ○, L2, ○
Odemknutí nových míčů:
ABA: ○, R2, ⊡, L2
Black: R2, L2, ○, L2
Normal: R1, ⊡, ⊡, L1
Odemknutí nových uniforem:
Clown: ⊡, L1, ⊡, ○
Cowboy: ○, R2, L2, L1
Kung Fu: ○, ○, ⊡, L1
Pimp: R1, ⊡, ○, L2
Santa: R2, L2, L2, L2
Tuxedo: L2, L2, ○, ⊡
Block party:
R1, ○, L2, L2
Rychlý čas:
○, ○, ○, ⊡, ⊡, ⊡, L1, L2
Odemknutí Lil Romeo a Master P:
Pro odemknutí této dvojice utratte v obchodě Foot Action několik tisíc dolarů.
Odemknutí DJ Mugz, Cypress Hill, Bobo:
Pro odemknutí těchto hvězd projděte turnajový mód na obtížnost „Greatest of All Time".
Odemknutí Half-Man, Half-Amazing:
Poražte Urban Hitmana ve světovém turnajovém módu.
Odemknutí Xzibit:
Vyhrajte Lord of the Court ve Venice Beach.

STUNTMAN

Odemčení všeho
Jako jméno zadejte „BiNdErS".
Všechny hračky
Jako jméno zadejte „Turnips".
Všechny trailery
Jako jméno zadejte „BonNeTT".
Všechna auta
Jako jméno zadejte „Sez4Jnr".

SUNNY GARCIA SURFING

V titulní obrazovce podržte L1+ R1 a zadejte některý z cheatů:

Všechny postavy
←, ○, ↑, →, ○, ←, ←

Všechna prkna
←, ○, ↑, ↓, ○, ←, ↓, ○, ⊗

SUPER BUST-A-MOVE

Další svět
V obrazovce s nápisem „Push button" stiskněte △, ←, →, △.
Tajné postavy
V obrazovce s nápisem „Push START button" stiskněte △, →, ←, △.

SUPERCAR STREET CHALLENGE

Furasshu-sama
Na obrazovce výběru automobilu zadejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊡, ⊗

T

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Bonusový kostým pro Armor Kinga
Dohrajte Arcade za Armor Kinga a při výběru bojovníka ho vyberte tlačítkem START
Bonusové postavy
Dohrávejte režim Arcade a postupně se vám zpřístupní Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger/Alex, Kuma/Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, P-Jack, Mokujin/Tetsujin, Devil/Angel, and Unknown
Galerie
Vybojujte Devila
Bonusová FMV sekvence Ling
Dohrajte Arcade za Ling, pak jí označte tlačítkem START a znovu dohrajte Arcade. Pak získáte její školní obleček.
Hra za Anděla
Označte Devila a stiskněte START
Hraní za Zlatého Tetsujina
Vyhrajte ve Versus deset zápasů
Hraní za Mokujina
Označte Tetsujina a stiskněte ⊗
Hraní za Tigera
Označte Eddy Gorda a stiskněte START
Vítězná póza
Po skončení zápasu podržte některé z tlačítek pro úder
Režim Tekken Bowl
Vybojujte Ogra
Jukebox v režimu Tekken Bowl
Udělejte v Tekken Bowl skore 200 bodů
Režim Theater
Jednou dokončete hru

TENCHU 3

Všechny postavy
V úvodní obrazovce namačkejte L1, R2, L2, R1, →, ←, L3, R3
Všechny mise ve Story módu
V obrazovce výběru misí ve Story módu namačkejte L1, R1, L2, R2, →, ⊡, L3, R3
Všechny multiplayerové mise
V obrazovce výběru misí v multiplayerovém módu namačkejte L1, R1, L2, R2, →, ⊡, L3, R3
Zpřístupnění výběru rozmístění nepřátel
V obrazovce výběru misí namačkejte R3, L3, R2, L2, R1, L1
Speciální schopnosti
Zapauzujte hru, držte L1+L2 a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓. Pusťte L1+ L2 a stiskněte ⊡, ⊡, R1, L2
Bonusové kolo pro Rikimarua
V úvodní obrazovce namačkejte L1, ↑, R1, ↓, L2, →, R2, ←
Tajná úroveň z dema
V úvodní obrazovce namačkejte ↑, ↓, →, ←, ⊗, ⊗, ⊗
Doplnění energie
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↓, →, ←, ⊡, ⊡, ⊡
Všechny předměty
V obrazovce výběru předmětů podržte L1+R1 a stiskněte ↑, ⊡, ⊡, ←, ⊡, ⊡, ↓, ⊡, ⊡, →, ⊡, ⊡
Zvýšení počtu předmětů
V obrazovce výběru předmětů podržte L2+R2 a stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ↑, ←, ↓, →
Neomezená nosnost předmětů
V obrazovce výběru předmětů podržte L2+R2+L1+R1 a stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ↑, ←, ↓, →, ⊡, ↑, →, ↓, ←
Zobrazení času a skóre
Zapauzujte hru a na druhém ovladači stiskněte →, →, ←, ←
Navýšení skóre
Zapauzujte hru, na druhém ovladači podržte L1 + R1 a stiskněte →, →, ←, ←
Legrační dialogy
Na titulní obrazovce s logem Tenchu podržte L1 + R2 a stiskněte ↓, ⊡, ↑, ⊡, →, ⊡, ←, ⊡. Pak v "Options" najeďte do "Audio" a "Language". Tam nastavte "B-Side"

THE GETAWAY

Zdvojená energie
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↑, ←, ←, →, →, ○, ○, ↓
Neomezená munice
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, △, ↑, ↓, ←, →, ⊡
Opancéřovaný vůz
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, ⊡, △, ○
Volné jízdy
Při úvodní FMV animaci namačkejte △, △, △, ←, ⊡, △, △, △, ←, ○

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Všechny cheaty budou aktivní po dokončení celé hry.
Obnovení energie
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ↓, ⊗, ↑
Obnovení munice
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ↓, △, ↑
Přidání 1000 zkušenostních bodů
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ↓, ↓, ↓
Zkušenosti na 2. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ○, →, ○, →
Zkušenosti na 4. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ↑, △, ↑
Zkušenosti na 6. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊡, ←, ⊡, ←
Zkušenosti na 8. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ↓, ↓
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ⊡, ⊗, ○
Neomezené střely
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊡, ○, ⊗, △
Ničivé útoky
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊡, ⊡, ○, ○. Silné útoky budete moci v boji aktvivovat držením △
Celá komba
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ○, △, ○
Malí nepřátelé
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, △, ⊗, ⊗
Zpomalení
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ○, ⊗, ⊡

THE MARK OF KRI

Nesmrtelnost
V obrazovce „Press Start" stiskněte ⊡, ○, ⊗, ⊡, ○, ⊡, ⊗, ○, ⊗, ⊡, ○, ⊗. Poté najeďte do sekce Cheats a ⊗ zaktivujte poslední kartu.
Následující cheaty zadávejte v obrazovce „Press Start"
Plná energie- ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ○, ○, ○, ○
Neomezené šípy- ⊗, ○, ⊡, ⊡, ⊗, ⊡, ○, ○, ⊗, ⊡, ⊡, ⊗
Silnější nepřátelé- ⊗, ○, ⊡, ⊡, ⊗, ⊡, ○, ○, ⊗, ○, ○, ⊗

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

Noční jízda
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4x⊗.
Tenké postavy
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4xCircle.
Bonusové červené auto
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ⊡, ○.
Bonusová limuzína
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ⊡, ⊡.
Bonusový atomový autobus
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ⊡, ⊗.

Speciální pohyby u aut
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, △, △, ⊗. Vyzkoušejte plyn + brzdu + ručky při zatáčení ve vzduchu. Držte plyn + ručku, pusťte ručku a vystřelite z místa jako blesk.
Time Trial
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ○, △, □, ⊗.
Zpomalení
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ○, △, □.
Halloween
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, ⊗.
Nový rok
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, □.
Díkuvzdání
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, ○.
Vánoce
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, △.
Vypnutí všech kódů
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4x SELECT.

THEME PARK: ROLLER COASTER

Všechno je zdarma
Při hře 8x stiskněte: ←, ↓, ⊗, ○.
Zlaté vstupenky
Při hře 4x stiskněte: ↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○.
Všechno vynalezeno
Při hře 8x stiskněte: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑.

THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX

Výběr úrovně
Najeďte do voleb a nastavte následující: Vibrace 1, zvukové efekty a hudba 0. Pak podržte L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ○ a objeví se nápis „Spooky Cat".
V hlavním menu si pak můžete šipkami vybrat misi.

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

Zneklidnění soupeřů
V průběhu hry pro dva hráče stiskněte jakékoliv tlačítko ve chvíli, kdy soupeř míří.
Červené triko
Dohrajte všech 21 hřišť v režimu Play Mode pro odemknutí červeného trička.
Rychlejší počítač
Když počítač udeří do míčku, stiskněte L1 a △ pro rychlý posun vpřed.

TIME CRISIS 2

Odemknutí režimu Mirror
Dokončete Story bez použití Continue.
Odemknutí mise Crisis
Dokončete Story.
Odemknutí Music Testu
Dokončete Crisis mise (to také odemkne Final Mission 2).
Extra Minihry
Dostaňte se mezi pět nejlepších hráčů jakékoliv existující minihry.
Nekonečné munice
Dokončete Story třikrát.
Široká munice
Dokončete Story čtyřikrát.
Shot Away 2 Extra
Dostaňte se na první místo v Shoot Away 2 Retro režimu.
Nekonečné kreditů
Při první hře máte tři kredity a při každém jejich vypotřebování a neúspěšném ukončení hry budete mít na další pokus o jeden více. Až dosáhnete devět kreditů, znamená to, že máte nekonečně pokusů.

TOCA RACE DRIVER

Všechna auta
Jako kód v bonusu napište XKIMCF, LEZEJD nebo SAFREA
Všechny tratě
Jako kód v bonusu napište QTRIKX, TMYTKO, NIGHLT, NPXOOY, MPXOOY nebo HZCGYP
Všechny šampionáty
Jako kód v bonusu napište QTRRDJ
Všechny závody
Jako kód v bonusu napište LSDUXH
Tratě pro profíky
Jako kód v bonusu napište LQJFFA
Realistické ovládání
Jako kód v bonusu napište SIM, VIBAKH nebo LJLZEL
Větší poškození
Jako kód v bonusu napište DAMAGE
Nezničitelnost
Jako kód v bonusu napište IHHBIV, OATRYU nebo MMMFJL
Titulky
Jako kód v bonusu napište CREDITS nebo XQIXCJ

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Master kód
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo BACKDOOR.
Všechny FMV sekvence
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo PEEPSHOW.
Všechny úrovně
Jako heslo napište ROADTRIP
Freak
Při hře stiskněte 4x → a pak ○
Spanky
Při hře stiskněte 4x → a pak △
Bull
Při hře stiskněte 4x → a pak ⊗

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Univerzální kód
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „watch_me_xplode". Cheat neodemkne všechny gapy.
Tajní skejťáci
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „homielist"
Hraní za Daisy
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „(o)(o)"
Vždy plný speciál
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „doasuper"
Perfektní manualy
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „mullenpower"
Perfektní grindy
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „ssbsts"
Měsíční gravitace
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „superfly"
Zpomalení á la Matrix
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „nospoon"

TOP GEAR DEVIL

Zadejte následující kódy v hlavním menu:
Všechna města:
△, L1, △, L1, △, R1

Všechna auta:
△, L2, △, R2, △, L2, △, R2
Všechny bonusové levely:
△, L1, △, R1, △, L2, △, R2
Vyhrajte single player hru:
△, L2, △, R2, △, L1, △, R1

Přeskočení úrovně:
V průběhu hry stiskněte
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↑, →.

Nekonečný čas a pokračování:
V průběhu hry stiskněte
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↓, →.

TRANSWORLD SURF

Universální kód
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑, L1
Cheat mód
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, L2, ←, →, L2
Ukazatel triku na maximu
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑
Perfektní rovnováha
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←
Výběr úrovně ve všech režimech
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte SELECT, ↓, →, ←, L1, ↓, →, ←, L1
Splnění všech úkolů v dané lokaci
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte SELECT, ↑, ←, L1, ↑, ←, L1
Neviditelný surfař
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↑
Neviditelné prkno
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↓
Surfování na žralokovi
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ↓
Zelené prkno
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←
Rychlejší pádlování
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓. Při pádlování stiskněte pravý analog nahoru
Snadné klouzání
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←
Změna pohledu
Při hře stiskněte SELECT, →, ←, ↓, ↑, L1. analogem natáčíte kameru
Jiné barvy
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ←
Diskotéková světla
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, →
Vypnutí cheatů
Při hře stiskněte 4x SELECT

TWISTED METAL: BLACK

Následující cheaty zadejte přímo ve hře (bez pauzování!). Nejprve je třeba podržet L1 + R1 + L2 + R2, pak zadejte kódy.
Nesmrtelnost -
↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑
Nekonečně energie -
→, ←, ↓, ↑
Mega Machine zbraně -
⊗, ⊗, △
Zabití jednou ranou -
⊗, ⊗, ↑
God mode -
↑, ⊗, ←, ○

U

UNREAL TOURNAMENT

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte
↑, ↓, ←, →, →, ←, ○

Výběr úrovně
Uložte si hru a v hlavním menu vyberte „Resume Game". Pak
označte onu uloženou pozici a stiskněte ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ↑, →, ↓

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte
□, ○, ←, →, ○, □

Doplnění munice
Zapauzujte hru a stiskněte
←, →, ○, ○, ○, →, ←

Všechny postavy
Zapauzujte hru a stiskněte
←, ←, ○, ○, →, ←, ⊗

Všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte
←, ○, →, □, →, ←

Mód Fatboy Mutator
V hlavním menu stiskněte
○, ○, ○, ↑, ↓, ↓, ↑, ○, ○, ○.
V režimu multiplayer vyberte mód Fatboy Mutator. Pakliže budete zabit, zhubnete a naopak.

Mód Stealth Mutator
V hlavním menu stiskněte
□, □, ○, ○, □, □, ○, ○ V režimu multiplayer vyberte mód Stealth Mutator.

Velké hlavy
V hlavním menu stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, ○, ○, ○. V režimu multiplayer vyberte mód Big Head Mutator.

V

V-RALLY 3

Létající auta
Jako jméno napište 210741974 MARTY
Malá auta
Jako jméno napište 01041977 BIGJIM
Rozflákaná auta
Jako jméno napište 25121975 PILOU
Rosolovitá auta
Jako jméno napište 07121974 FERGUS
Široká auta
Jako jméno napište 21051975 PTITDAV
Protáhlá auta
Jako jméno napište Gonzales SPEEDY
Malá autíčka a pištivý komentář
Křestní jméno vynechejte a jako příjmení napište PALACH

W

WACKY RACES

Cheaty
Zvolte režim Arena, auto a jméno, poté Options. Zvolte Enter ChaetCode a zadejte kód. Aktivujte cheaty na obrazovce Code Collection.
Všechny tratě: chimpgiveaway
Všechna auta: monkeyspoilers
Všechny hračky: gadgetclearout
Děti: thosewackykids
Obtížnost: fastcarsagogo

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

Všechny zbraně
Při hře stiskněte L1, R2, R2, L1, R1, L2, L1, R2, L2, R2

WHIRL TOUR

Všechny normální úrovně
□, □, □, L1, →, ↓, △, ↑, ←, ○, □, ↓, ↑, R1, L1, ↓, ↓.
Všechny bonusové úrovně
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, ○, △
Všechny jezdecké úrovně
□, △, ○, □, L1, ○, R1, △, L1, ○, R1, □
Všechny postavy a úrovně
△, □, ○, △, ↓, →, ↑, ←, L1, L1, →, →, ↓, ↑, R1, ○, ←, □, □, ↓
Všechny úkoly v současné úrovni budou splněné
○, ○, □, ○, ○, △, ○, ○, L1, R1
Zpřístupnění všeho
←, →, L1, R1, ↓, ↑, →, ↓, ○, ○, △, →, R1

WILD WILD RACING

Cheat mód
V obrazovce voleb podržte □ a stiskněte ↑, ○, ↓, ○, ←, →, ←, →, „NORTHEND". Získáte přístup ke všem tratím a autům (včetně bonusových).

WIPEOUT FUSION

Odemčení všech závodů
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ↑, ○, ↑, ○.
Neomezená munice
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ○, ⊗.
Nezničitelné štíty
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ↑, □, □, □.
Lodě „retro"
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ○, ↑, □, ⊗.
Zvířecí lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ○, ○, ↑, ⊗.
Rychlé lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↙, ⊗, ⊗, ⊗, ↑.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Kódy zadávejte zvolením položky Extra v hlavním menu, poté volbou Codes.
Lepší akcelerace a vyšší rychlost EVOPOWER
Upravený komentář HELIUMAID
Auta bez podvozku THATSSTUPID
Létající auta v replay FLOATYLIGHT
Kamera seshora DOWNBELOW
Otočená kamera ONTHECEILING
Podvodní grafika WIBBLYWOBBLY
Psychedelická grafika IMGOINGCRAZY

WRC II EXTREME

Následující kódy zadávejte v menu Secrets
Blýskavá auta- CHROME
Diskotéková světla- DISCO
Zvýšení rychlosti- NITRO
Rozmazaný obraz- MOBLUR
Ufo efekt- UFOPTER
Odrážející podvozek- KANGAROO
Pištivej hlásek spolujezdce- HELIUM
Odemčení všech bonusů- EVOS

X

X-MEN: NEXT DIMENSION

Odemčení všeho
V hlavním menu držte L1 a stiskněte →, →, ←, ←, ↓, ↑, ○

X-SQUAD

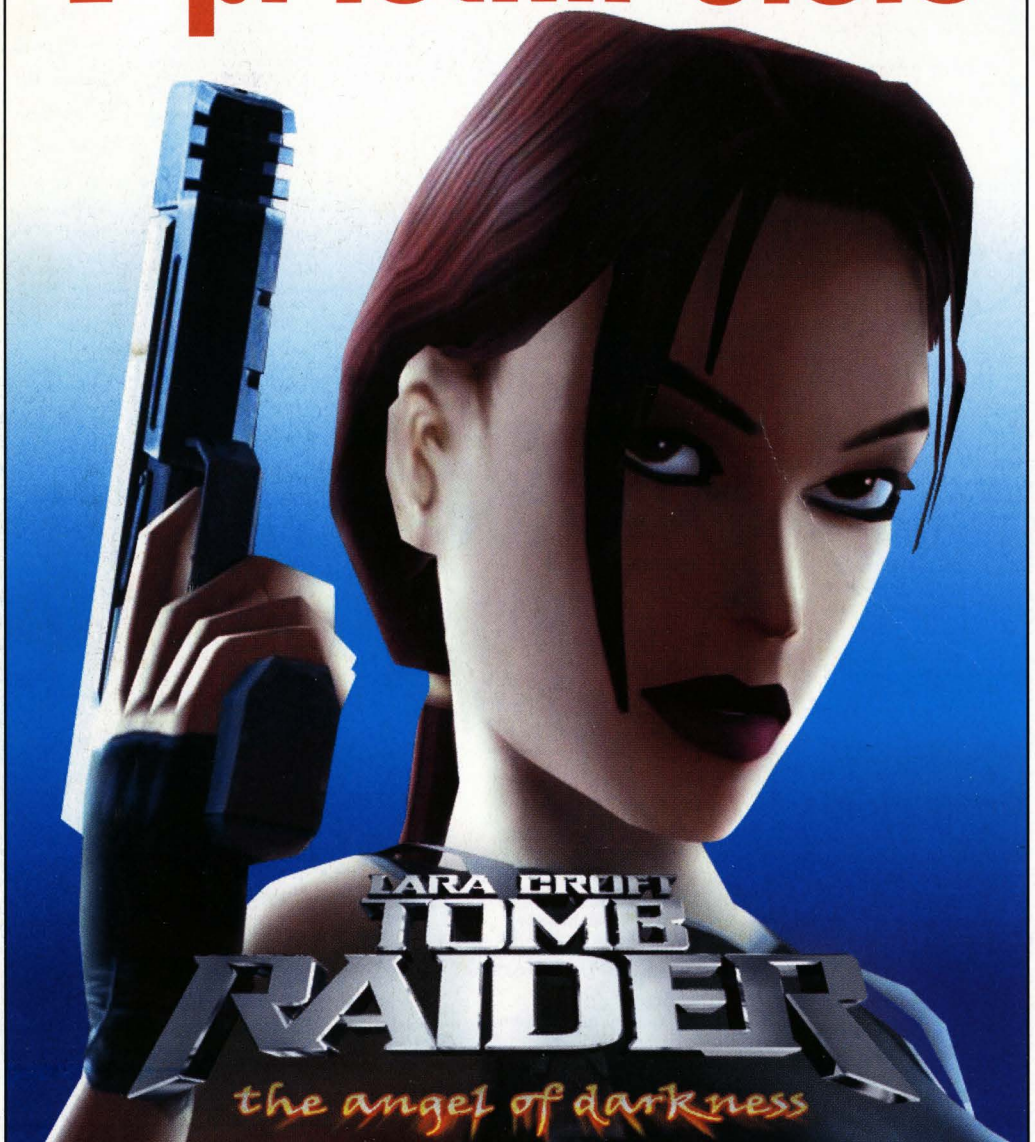
Hodnost Master of X-Squad
V titulní obrazovce stiskněte ○, ○, ○, ○, △, □, □, □, □. Začnete novou hru se štíty na 3 levelu, senzorem na 3 levelu, radarem, vypnutým limitem hmotnosti, maximální dovedností ovládání všech zbraní a 99 zásobníky pro každou zbraň.

Z

Z.O.E.: ZONE OF THE ENDERS

Plné zdraví a munice
Zapauzujte hru a stiskněte
L1, L1, L2, L2, R1, R1, L1, R1, R2, R1.
Versus mód V hlavní obrazovce stiskněte
○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

V příštím čísle



DOČKÁME SE? Pokud ano, těšte se i na náš hutný návod včetně podrobných map!

VYBÍRÁME Z OBSAHU

The Hulk
Dead to Rights
Dark Chronicle
Midnight Club 2

The Great Escape
Virtua Fighter 4 Evolution
SOCOM: US Navy SEALs
Return to Castle Wolfenstein
Indiana Jones and the Emperor's Tomb

PLUS! Návody na všechny podstatné nové hry a také návody na PSone pecky, o které si často píšete!

Pište svá přání!

A PŘEDEVŠÍM... LAVINA CHEATŮ, RAD A TIPŮ!

11. ČÍSLO TIPSTATIONU V PRODEJI V SRPNU!

*** Pozn: Obsah příštího čísla bez záruky.**

TipStation

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (*janm@omegapublishing.cz*)

Na tomto čísle spolupracovali:
Milan Jablonský, Lukáš Kolínský, Jakub Holý, Alena Kiriloviczová

Jazyková úprava:
Alena Kiriloviczová

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*)
Karel Roubal, Pavel Řezák

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
TipStation
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 283 871 643 fax: 283 871 641

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: *inzerce@omegagroup.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Jitka Kurellová
e-mail: *distribuce@omegagroup.cz*

OMEGA
PUBLISHING GROUP S.R.O.

Omega Publishing Group s. r. o. dále vydává časopisy:

Náklad:
10 000 kusů

Cena výtisku:
195 Kč, 357 Sk
ISSN: 1213 - 5607

T3 HRAČKY PRO MUŽE

Sexy časopis o nejnovějších technologiích a špičkových hračkách

SOUTĚŽ O DIGITÁLNÍ FOTOAPARÁT PANASONIC DMC-F1

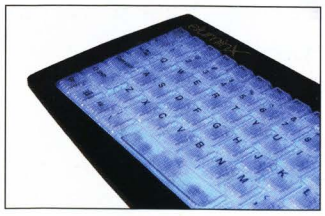
BEZPEČNÁ STŘÍLEČKA
Zařádit si a při hře nikoho nezabít.

DVD PŘEHRÁVAČE
Tak teď už jsou opravdu jen za pár kaček.

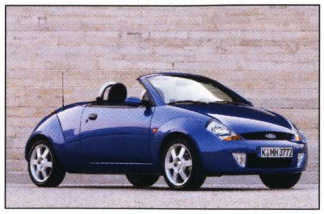
ROBO SAPIENS
20 nejzajímavějších myslících robotů

20 VĚCÍ DO NEPOHODY
Proti trudomyslnosti? Chci to vidět bez míče.

HLAVNÍ TAHÁKY ŽHAVÉHO ČÍSLA



SVÍTÍCÍ KLÁVESNICE
Testujeme azurově svítící klávesnici AuraVision od MacSource



FORD STREETKA
Potřebujete „kočkolap" neboli sexy dárek pro vaši kočičku?

NOKIA 3650
Prý je vhodná do nevázané pouliční kultury. Posuďte sami.

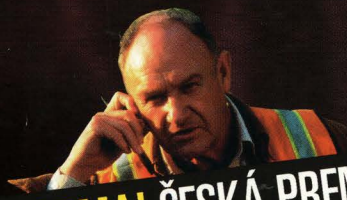
***PLUS!* testujeme**

- NOTEBOOK LATITUDE DELL
- 12" POWERBOOK APPLE
- TOUGHBOOK CF-R1 PANASONIC

V PRODEJI OD 5. ČERVNA

BEZKONKURENČNÍ ČASOPIS O DVD PRÁVĚ V PRODEJI

DVD RECENZE TĚCH NEJLEPŠÍCH NOVINEK



TÉMATA O VŠEM MOŽNÉM FILMOVÉM

VD ZDARMA! ČESKÁ PREMIÉRA FILMU „PŘED SVATBOU NE"

DVD movie

KRAČOVÁNÍ ATALOGU FILMŮ
200 DALŠÍCH TITULŮ

295 Kč
Číslo 3/2003

RECENZE A SPECIÁL

Sex ve městě

a ostatní televizní seriály na DVD v české distribuční síti

ROAD to Perdition

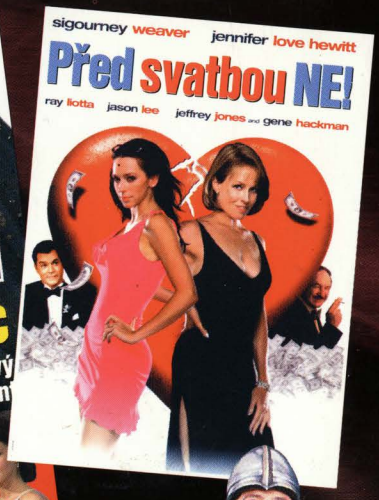
Gangsterské retro s Oscarovými ambicemi na motivy komiksu

Jak na věc

vám prozradí nejen rozsáhlý májový romantický speciál ale i Hugh Gran

Prostě sexy

PLNOHODNOTNÉ DVD ZDARMA!



HARRY POTTER

SE NA DVD OBJEVIL V REKORDNĚ KRÁTKÉ DOBĚ. VŠE

RECENZE A

NÁVŠTĚVNÍCI 3

REMAKE FRANCOUZSKÉ DVOUDÍLNÉ KOMEDIE VYTVOŘENÝ ZA AMERICKÉ PENÍZE, ALE S ORIGINÁLNÍ FRANCOUZSKOU #INVENCÍ

JULIE ROBERTS

JE TO „PRETTY WOMAN", NEBO HOLLYWOODSKÁ BESTIE?

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
295 Kč
ČÍSLO 3/2003
9 771214 075009 03